昭和62年10月20日発行（毎月1回10日発行）第1種郵便物認可 定価360円（税抜350円） MSXマークはアスキーの商標です

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

10 1987 OCTOBER

360yen

●ATTACK

スクランブルフォーメーション

ディープフォレスト

デジタルデビル物語 女神転生

大戦略

●NEW

ハイスクール/奇面組

ダイナマイトボウル

カインドゥ・ギャルズ

魔界島/将軍

ハードボール

●LIST

ゲームプログラム8本!

●秘情報満載

ゲーム十字軍

コナミ最新ゲーム徹底解剖

メタルギア グラディウス2

SONY

9月21日発売

いままでの野球ゲームとはちがう、これが本場大リーガーの妙技です。

これは、本場アメリカからやってきたMSX2専用の大リーガー野球ゲームである。日本のものとはひと味もふた味もちがうのだ。君のプレー中の興奮度がちがうぞ。なんたって大リーガーなのだから。それではこのハードボールならではの見せ場を紹介しよう。まず、外野(センター方向)から見たアングルの画面デザインになっていること。君たちがよく見ているプロ野球中継を思い出してほしい。このアングルが君を熱くする。次に、選手交代やポジションのチェンジができること。たとえば、打率を考えたり、守備の上手・下手を見てプレイヤーを代えられるのだ。ここまできたら即プレイボール。さあ、気分は大リーガー。

ハードボール HBS-G060C ¥5,800

© Accolade inc.
(64KB.2L.V-RAM128K)

MSX2

なんと、あの聖飢魔IIがこのアクションRPGの中に。

これは究極の布教ゲーム、あの聖飢魔IIを主人公としたアクションゲームなのである。捕えられた仲間を救い出し、悪魔教典も取り戻し、念願の大黒ミサを成功させるには君が必要だ。

聖飢魔IIスペシャル

HBS-G064C……¥5,800

© 1987CBS SONY INC.
(64KB.2L.V-RAM128K)

MSX2

今月の、大

奇々怪界

9月21日発売

君と小夜ちゃんが、七福神を助け出す。きっと何かの御利益があるぞ。

まず第一にいいたいのは、主人公の巫女、小夜ちゃんがかわいいこと。これは直接画面を見てもらえばわかるはず。この子が、これからくり広げる冒険が、このゲームなのである。少女といえども強敵を相手にするから、当然、武器はもっている。それが、オフダ弾とオハライ棒。これを手にして敵をやっつけながら途中にある鍵を捜しあて、大物妖怪の宿る門を開き、そいつらをやっつけていくのだ。シーンは全部で7つにわかれていて、そのつど出現する大物を倒すことにより七福神の一人を救出し、最後にその七福神全員を宝船に乗せなければならない。ここまでたどりついた人には、きっと、七福神の御利益があるでしょう

奇々怪界 HBS-G063C ¥5,800

(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感です。

これは、新開発サイクロパッドを採用したジョイパッドなのだ。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素速いアクションにも即対応できる秘密兵器だ。もちろん、連射機能付。

JS-303T ……¥2,000

ドラゴン型スーツを装着し、いざ地底魔王に挑戦する。

どんどん伸びてゆくレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックが必要とされるぞ。いろいろなアイテムをフルに活用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ちやぶれ。

レプリカート

HBS-G062C ……¥5,800

(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

作戦。

MSX2

HiT BiT

●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都港区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。

戦いは、はじまった。

10月下旬
発売予定!
希望小売価格
¥5,800

この興奮をキミは体感したか?

僕はゾイドファン。キャラクターもカッコよくできていて、ゲーム内容もすごく気に入った。(渡辺純一くん/仙台)

すごくおもしろい。敵キャラの攻撃もちょっとずつ違うけどコツはわかった。ゲームクリア目標4日。早く発売して!!(中島雄二くん/札幌)

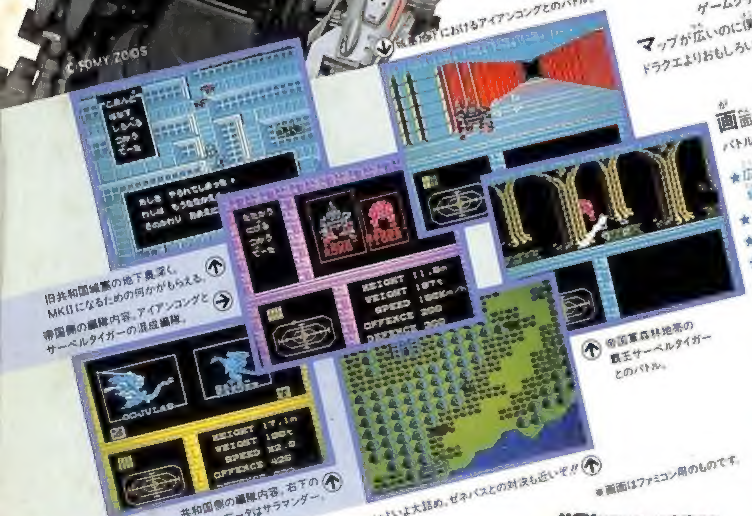
マップが広いのに僕は満足。いろんなゲームの要素が詰まっている感じ。ドラクエよりおもしろいと思う。(松本政行くん/東京)

ゾイドの乗り換えがおもしろい。戦闘シーンは本当に興奮する。早く家でやりたい。(山田道夫くん/大阪)

全国縦断ゾイドフェアにて!!

画面がすごくきれいなのにビックリした。そして何といってもバトルシーンがすごい!!(加藤 豊くん/名古屋)

★広大なマップに展開する街、要塞、地下工場…そして戦場。バトルステージは迫力満点。
★1メガROMの大容量カセット。
★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
★キミがいままで経験したすべてのゲーム要素がつまっている。



© TOMY 2005

↓侵攻地下におけるアイアンコングとのバトル。

旧共和国城塞の地下最深部。MKIIになるための何かがもらえる。

帝国軍の編隊内容、アイアンコングとサーベルタイガーの混成編隊。

帝国軍森林地帯の覇王サーベルタイガーとのバトル。

共和国軍の編隊内容。右下のデータはサラマンダー。

いよいよ大詰め。ゼネバスとの対決も近いぞ!!

*画面はファミコン用のものです。

MSX2 MEGA ROM

スーパーマルチゲーム・ゾイド

ZOIDS

■中央大陸の戦い■ FS-2006G(TFS-ZD)
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・本社/〒107 東京都港区赤坂2-2-17☎03(587)9148/第II営業本部・東京営業部☎03(843)5081/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131/名古屋支店☎052(221)8226/福岡支店☎092(713)1251/仙台支店☎022(227)8211/札幌支店☎011(241)3713

MSXはアスキーの商標です。

ゾイドテレホンサービス 最新情報だよ!! 東京 03 587-7000 大阪 06 374-6491 9/10まで
ダイヤルはまちがえないでね

ゾイドイメージガール
CHIKAデビュー!!
イメージソング
「素敵なサマーボーイ」
●シングルWTP-17979 ¥700
●シングルカセット ZP10-29 ¥1,000
好評発売中

●ファミコン版ゾイド
発売中●希望小売価格¥5,300

●ゾイドテレホンカード(6種)
限定発売 各¥980 好評発売中
テレホンカードのお問い合わせは 03-587-9148まで。

●ゾイドバトル ミュージックカセットテープ
9月下旬発売予定(価格未定)
音楽監督 久石譲 発売元 TOMY

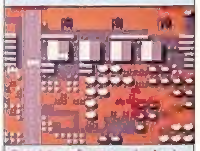
あなたの書店は無事ですか。

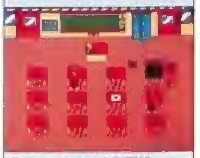
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

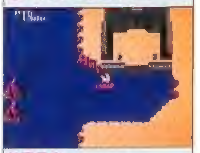
MSX・FAN 10月号 1987 OCTOBER

CONTENTS

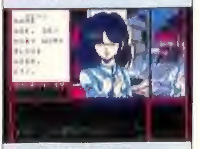

グラディウス2


スクランブルフォーメーション


ハイスクール!奇面組


魔界島


ハードボール


カインドゥ・ギャルズ


リンクスAIグランプリ

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK

待望のグラディウス2が音源用LSI、SCCを搭載して遂に登場

GRADIUS 2

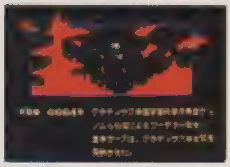
グラフィックやストーリー、BGMを強化したあの「グラディウス2」を4スチージまでいきなり攻略。

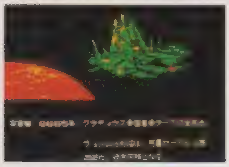
惑星グラディウスを守るのだ!!

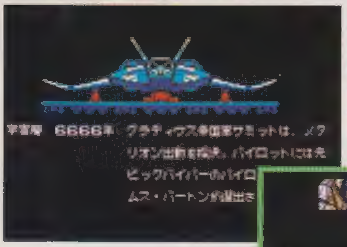
前作「グラディウス」では、バクテリアンの攻撃を「ビックバイパー」の活躍によって防ぐことができたが、そのバクテリアンの魔の手が再び惑星グラディウスに迫ってきた。

グラディウス歴6664年、宇宙科学長官であるヴェノム博士らによるクーデターが勃発した。クーデターは失敗に終わり、ヴェノムらは惑星サードへ追放された。その後、惑星サードを脱出逃亡し行方不明となったヴェノムが、バクテリアンの助けを借りサイボーグとなって復活した。そして7つの惑星を侵略し、今グラディウスに迫っていた。

ヴェノムを倒すため出動だ!







◎◎左が、ビックバイパーに替わる最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」だ。下はパイロットのジェイムス=バートン、元ビックバイパーのパイロットだ

これがメタリオンだ!

今回、キミの操る戦闘機は前作の「ビックバイパー」を大幅にパワーアップした最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」だ。

今度は、今までの標準装備に加えて、特殊装備やアイテムまでもが出てくる。とにかく前作の比ではない。

◎これは赤いパワーカプセル。これを取ると装備が付けられる

◎これは青いパワーカプセル。これを取ると画面の敵を一掃できる

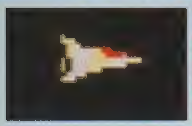
◎これは、ゲームの最初に見られるメタリオン発進のアニメシーン。ジェット噴射がすごくかっこいい

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価　格	5,800円

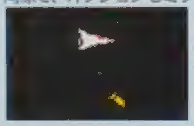
標準装備

何といっても、標準装備をうまくとるのがグラディウスシリーズのコツ。標準装備は前作同様で、オプションもミサイルも健在だ。ただ、レーザーが少しパワーアップしたみたい。



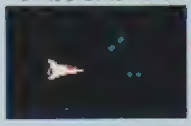
スピードアップ

最高8段階までメタリオンのスピードをあげられる。最低でも2段階は取っておきたい



ミサイル

ミサイルは地上の敵を倒すために絶対あったほうが有利だ。2段階まで装備できる



ダブル

正面と斜め上の2方向に撃てるビーム砲。連射がきかないのでオプションがないとやや不便

レーザー

敵を貫通するレーザービーム砲。母艦に対してかなり有効。2段階まで長くできる

オプション

楕円形の分身がメタリオンの後ろに付く。攻撃もできて、最高2体まで付けられる

フォースフィールド

敵や弾に10発まで耐えられるバリアー。なくなる前には赤くなる。装備に余裕があれば欲しい

特殊装備

ここに載っている装備は、最初からは付いていないもので、母艦ステージで手に入るのだ。かなり強力な武器がそろっているので、できるかぎり取っておこう。とても助かるはずだ。

アップレーザー

上方に撃てるレーザー。1段階で固定幅、2段階で拡散

ダウンレーザー

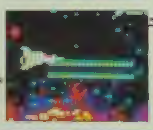
下方に撃てるレーザー。1段階で固定幅、2段階で拡散

ナパームミサイル

敵にあたると爆発し、爆風で敵を倒すことができるミサイル

リアルリング

メタリオンの前方を、前後に行ったり来たりするリング



エクステンドレーザー

通常レーザーを強力にしたレーザー。かなり役に立つ

バックビーム

前後両方に撃てるビーム。後方の敵に有効だが連射できない

フライトファイヤー

メタリオンの前方に出る炎。撃ち続けていれば離まない

アイテム

これらは、ゲーム中に敵を倒したり、ものを崩すと出てくるアイテムだ。すべて、使えるのは一定時間だけなので要注意。この中では、オプションリングの威力が特に効果的だぞ。

エネミースロー

これを取ると一定時間、敵や敵の弾の動きが遅くなる

オプションリング

オプション装着時に取るとオプションが一定時間回転する

ツインレーザー

縦に広がるレーザー。一定時間使える。広範囲に撃てて有効

ローリングリング

メタリオン自身が、一定時間きりもみ状に回転できる

〈グラディウス2／耳より情報・その1〉1度でもグラディウス2をやってみればわかると思うけど、グラディウス2のBGMを聞くと耳を疑いたくなる。それぐらいすごいのだ。MSX、MSX2の両方ともPSGという音源で、PSGでは3音とノイズが1音出せるだけで、FM音源の使える他機種に比べると、どうしても音楽がうすっぺらになってしまう。でも、グラディウス2のBGMを聞くとけっしてうすっぺらな音ではない。（つづく）

ステージ1 巨像惑星

グラディウス2でパワーアップしたのは、音楽や武器だけではない。各ステージのグラフィックも強化されているのだ。まず最初のステージ1は巨像惑星だ。

この惑星では、その名のとおり、モアイを思わせるトーテムポールのような巨大な像が、クルクルと首を振りながら出てくる。この像は、どうやら破壊できないようだ。口からは、白い弾を撃ってくるので気をつけよう。

これは、全ステージに共通して言えることだけれど、今度の「グラディウス2」ではパワーアップ以前のスピードが、前作「グラディウス」に比べるとかなりおそいので、少なくともスピードを2段階は上げておきたい。

ステージ1では、スピード2段階、ミサイル2段階、レーザー2段階、オプション2つとフォースフィールドまで付けることができるぞ。

これは、ステージ1の最初のシーンで出てくる像を撃ってこのように白いパワーアップのが出てくる。撃ってもこの像は壊れてこない

さあ、いよいよ巨像惑星だ。まずは地上の上下にいる敵をけちらそう。ここに来るまでに、スピード2段階、ミサイル2段階、オプション1つは欲しい

この緑の敵は、飛び立つ前にはいくら撃ってもやられない。飛び立つ瞬間をねらい撃つのがコツ。飛ぶと6方向に弾を撃つ

ステージ2 植物惑星

ステージ2は植物惑星だ。画面の上下に気持ち悪い植物が出てきたり、プチプチした細胞が待ちうけているのだ。

何といっても、このステージでの強敵は上下から生えてくる2種類の植物だ。ひとつは、ステージ1の最初にでてくる「ぜんまい」のようなやつで、まるまっていたのが開いて弾を撃ってくる。こいつは弾を撃ってくる前にさっさと倒しておこう。

それよりもやっかいなのが、ステージ後半に出てくる、ニョキニョキ生えてくる「つた」のようなやつだ。こいつは「ぜんまい」と違って、撃ってもやっつけることはできないので、ただひたすらよけるしかない。画面のいちばん右にいればこいつにはやられないけど、右からは敵が出てくるので要注意だね。ここのちょっと前にオプションリングが出てくるから、オプションを付けてそれを取っておけば楽だ。

ステージ1と同じ編隊が出てくるが、ちょっと違ける感じの植物の登場だ。この植物は、開花すると有毒ガスを放出してくるのだ。開花する前に倒そう

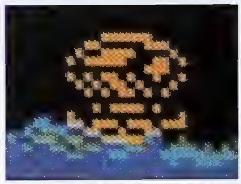
怪奇植物は上下に生えてくるから行ったり来たりで大変だ。アップレーザーが欲しい

プチプチした小さな細胞がたくさん固まっている。撃てば通れるけど気持ち悪い

敵キャラミニ紹介

画面上の赤いドームのようなところから、敵機が連なって出てくる。ドームを破壊すれば敵は出てこない

この惑星の主(?)、モアイのような巨大な顔面像だ。ビームで撃っても破壊できない

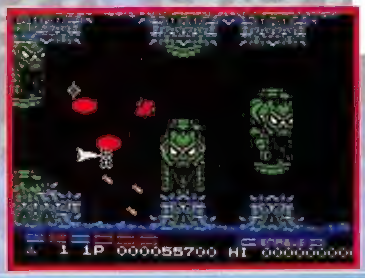


ステージ1の最初に出てくる敵。地上を移動しながらペコペコ動いている姿がなんともいい。少しも強い敵ではないけれど変にかわいい

普段は地面にくっ付いていて、飛び立つと6方向いっぺんに弾を撃ってくる。飛行中でなければやっつけられない。赤いやつもいる

ステージ1の間中、巨像はいたるところに出てくる。レーザーで撃っても破壊できなかった。つらの皮のとっても厚いやつ

最初にも出てきた敵の赤いやつだ。やっぱりこいつも飛び立たないとやっつけられない。こいつは緑のと違ってあいパワーカプセルを出す



ここまで来れば安心

ここの巨像の連続を切り抜ければ、ステージ1は終わり母艦との戦いになる。ここまで来れば一安心。でもまだ母艦が残っているから油断禁物

途中で敵が上下左右に分かれる。狭いので敵の攻撃をうまくよけないとぶつかるぞ

アイテムのオプションリングが植物を倒したら出てきた。すかさず取ってパワーアップしよう。こいつはとっても強力だぞ

敵キャラミニ紹介

いっぺんに何機も縦に並んで飛んでくる敵。だんだんメタリオンに向かって一固まりにくっついてくるのでうまく撃たないと撃ち切れない

葉っぱのようなアメーバのような敵。伸びたり縮んだりしながら飛んでくる。赤いやつもいて、赤い方はパワーカプセルを出す

おお、突然下から植物がニョキニョキと生えてきた。こいつは撃っても破壊できないから、上によけるしかない。それにしても気持ち悪い

ひとつだけかと思ったら、次から次へと上に下に生えてきた。上下に移行しながらかわすのはかなりきつい。手元がくるえばすぐぶつかる

ニョキ
ニョキ
ニョキ

グラディウス情報

〈グラディウス2　目よの情報・その2〉その秘密は、グラディウス2にはSCCというウェーブ音源LSIがROMの中に内蔵してあるからなのだ。SCCは、MSXのアーケードゲーム用に開発されたもので、5つの出力ポートを持ち、PSGといっしょに使えばいっぺんに音まで出せるものなのだ。これによってグラディウス2では、PSGだけでは考えられなかったようなBGMを実現できたのだ。

ステージ3 古代惑星

ステージ2とはうってかわって、ステージ3は古代惑星だ。古代遺跡の柱がキミの行く手をはばむのだ。

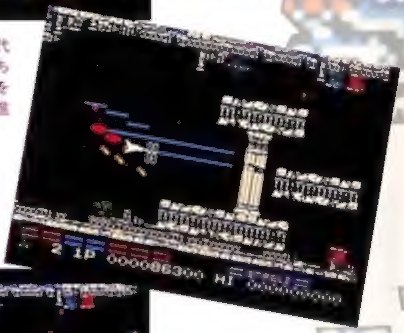
ここでは、ただ画面のスクロールにまかせていては前に進めない。先に書いた古代遺跡の柱を壊しながらでなければ進路を確保できないのだ。ところどころ、迷路状に柱や遺跡が並んでいるので、よく考えて進まなきゃだめだぞ。

場合によっては、遺跡の下にもぐりこみながら柱を壊して進むというテクニックも必要になってくるのだ。

ステージ3にまでなると、装備をふやすのはなかなか難しくなる。ステージ1からの装備を、ここまで保っているのが理想的だけど、もしも途中でやられてしまったら、ステージ3の途中に2回も出てくるベクトルというアイテムをうまく利用して切り抜けよう。

◎ステージ3のしょっぱなはクネクネ飛んでくる編隊の攻撃だ。またパワーカプセルを取って装備を増やそう

◎ステージ3では古代遺跡がキミの前に立ちふさがってくる。柱を撃ち進路を確保して進まなければならない



◎柱を壊すと大きな音をたてて遺跡が崩れていく。それにしても古代遺跡を壊しちゃっていいのかな

ずどーん

ステージ4 浮遊大陸

ステージ4は、今までの3ステージとは違って上下に地面はなく、大陸がそのまま浮いている浮遊大陸だ。

このステージも、ステージ3と同じ編隊の攻撃が最初にあるけれど、気をつけていないと、突然小惑星群が飛んできてやられてしまう。小惑星の攻撃を防ぐには、標準装備のフォースフィールドが必要だ。ぜひ取っておきたい。

他にも、強力なレーザーを撃ってくる敵が現れる。こいつは近づくと砲台を出すので、一瞬近づいて出てきた砲台を狙い撃つのがいいだろう。

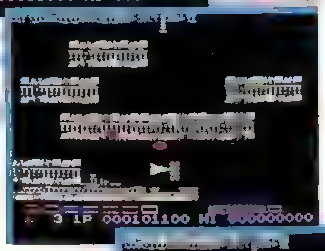
途中敵の出てくる山は、火口を撃つと爆破できて、1度爆破すると敵が出てこなくなるので、なるべく爆破しよう。

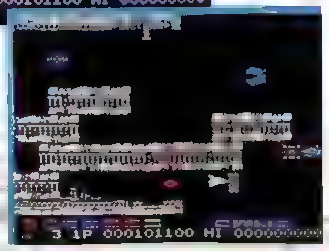
最後は、画面のスクロールが止まって、しばらく飛んでくる小惑星をよけていれば母艦との戦いになる。装備が少ないとこのあとはつらいぞ。

◎ステージ3と同じ編隊の攻撃だ。ただ、ステージ4はこの後に小惑星がかなりのスピードで飛んでくるので前に出すぎないこと

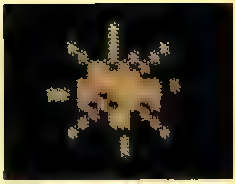
◎これが小惑星群だ。こいつをよけるためには、やっぱり最低2段階はスピードを上げておかなくちゃだめだ。フォースフィールドがあればいちばんいい

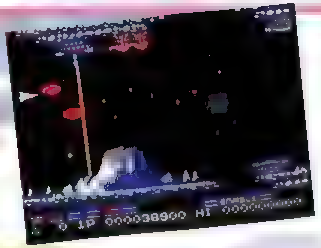
◎「わあ、きれいな景色」なんていってるとあっけなくやられてしまうぞ。風景の山なんか無視して、どんどん敵を撃ちまくろう

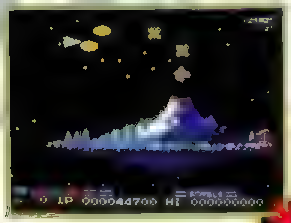


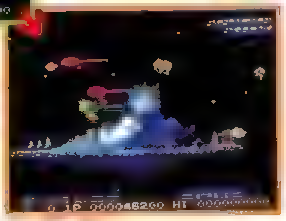


敵キャラミニ紹介

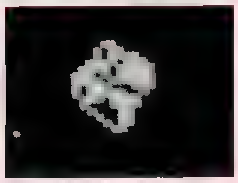


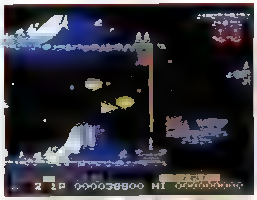


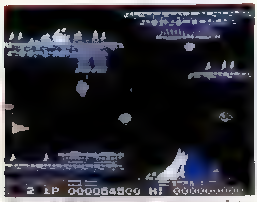


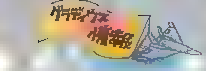


他キャラミニ紹介







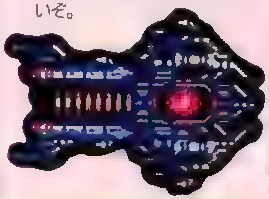


〈グラディウス2 耳より情報 その3〉 「グラディウス2」のROMといっしょに、「夢大陸アドベンチャー」のROMを2スロットに挿すと、ティターニアオーガンが大きくなってしまうのだ。パワーカプセルも重いかわいてトームもトになる。とってもかわ

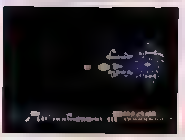
敵の母艦もぐーんとパワーアップ

ステージ 1

ステージ1が終わると、画面下から第1戦闘母艦「ライオット艦」が現れる。今度の母艦は前作の「ビッグコア」よりも強大だ。慣重に戦わなければ倒せないぞ。

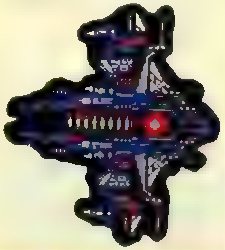


この母艦は4発の弾を撃ってくるので、弾の間をすりぬけるか、上下によけて攻撃するのがいいだろう。倒した後に、母艦の中央に入っていくと母艦ステージにいけるのだ。

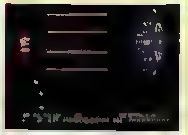


ステージ 2・3

ステージ2と3の母艦は、まったく同じ母艦で「ミスフィッツ艦」だ。



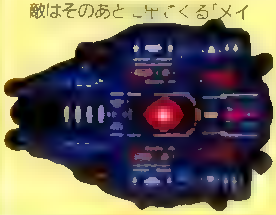
この母艦は、4本のレーザーを撃ってくる。ステージ2の方はレーザーが長くて、3の方はレーザーが短いかわりに連射してくるのだ。

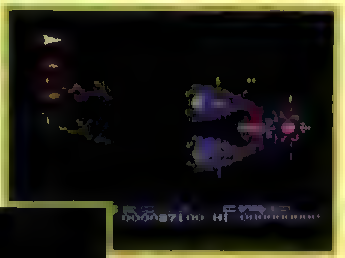


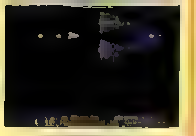
ステージ 4

ステージ4が終わると、なつかしい「ビッグコア」が出てくる。しかも10艦連続で登場だ。

しかし、ステージ4の本当の敵はそのあとに出てくる「メイヘム艦」だ。こいつは歯のようなものを撃ち、突然前に突っこんでくる。うまくふところに入り前に出てくるのにあわせてサッに引きながら倒すとい。







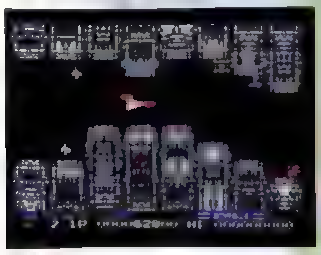
母艦の中にステージが?!

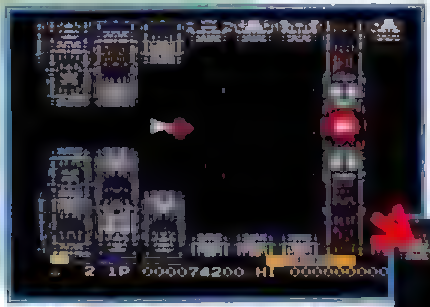
各ステージの最後に出てくる母艦を倒し、母艦の中央部へ入っていくと母艦ステージになる。ここで、特殊装備が手に入るのだ。

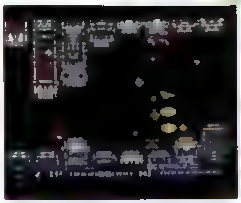
このステージは、他のステージに比べると、短くて敵が少ないけれど、狭いので周囲にぶつからないように気をつけよう。この母艦ステージでやられると、次のステージになり、特殊装備も手に入らないぞ。

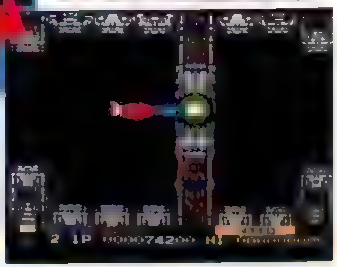
母艦ステージの最後まで行くと、メタリオンがかってに動きだしエネルギーのような光線が浴びせられて、特殊装備が装着できるようになる。特殊装備は、アップレーザー、ダウンレーザー、ナパームミサイル、リフレックスリング、エクステンドレーザー、バックビーム、ファイヤーブラスターの類に普通は1つずつ手に入る。母艦を早く倒すといっぺんに2つ装備できるよ[illegible]

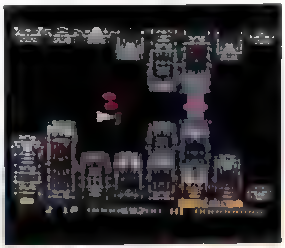
ここで、特殊装備がもらえるかどうかは、その後のゲームの進行にかなり影響してくるので[illegible]









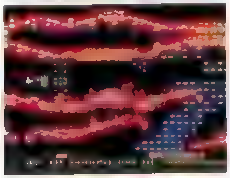


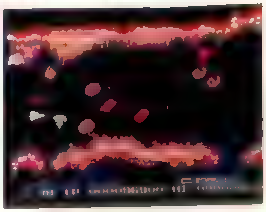
戦いはまだまだ続く

今回攻略したのは、ステージ4までだけど、「グラディウス2」のステージ数は、ステージ7+αになっている。「+α」っていうのが微妙なところだけど、とりあえずまだ先の道があるんだ。

ステージ4までで[illegible]ステージ5以降にはまた難関が待ち受けているのだ。ちなみに、ステージ5は炎の惑星、ステージ6は生命惑星、ステージ7は要塞惑星という具合に続いている。

最後に、ステージ5以降をほんの少し紹介しておこう。[illegible]

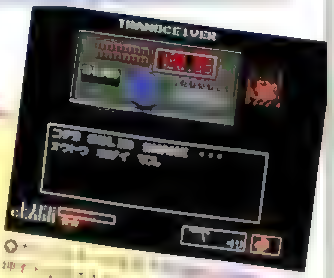




いっぱいあって覚えられない！ のアイテムリスト

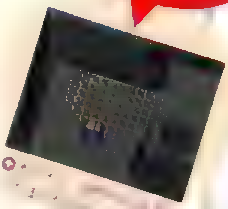
無線機で情報を仕入れるのは重要なこと

このゲームを進行するうえで、無線機による情報収集はかなり大切な作業だ。アイテムの使い道やちょっとしたヒントなど、的確な情報はすべて無線機で通信して集めるのだ。交信相手はビッグ・ボスを中心にして全部で4人もいて、交信できる周波数はそれぞれ決まっている。ビル1とビル2・ビル3では周波数が変わってしまうので、下の表を見て交信しよう。かなり重要なヒントが手に入るぞ！



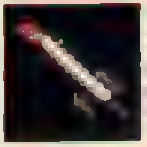
交信相手	ビル1	ビル2・ビル3
BIG BOSS	120.85	120.13
SCHNEIDER	120.79	120.26
JENNIFER	—	120.48
DIANE	120.33	120.91

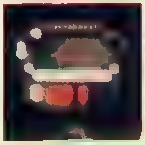
関係ないけどダンボールって



数多い武装アイテムの中で、ひときわ目立つのがこのダンボールだ。頭からかぶって身を隠すんだけど、その姿はとても選びぬかれた兵士とは思えない。かぶっているあいだは動かなければ敵に攻撃されることはないけど、ほかのアイテムが全然使えなくなるので見つかったらすぐに脱ごう。


ダンボール

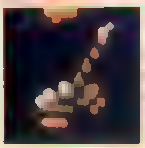

リモコンミサイル


レーション


ボディ・アーマー

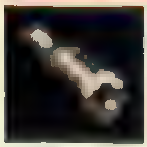

コンパス


パラシュート

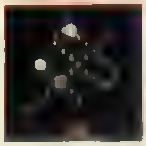

[illegible]知機


フラッシュ・ライト


ガス・マスク


[illegible]イレンサー


ボ[illegible]ラスト・スーツ


[illegible]アンテナ


タバコ

ビル1 1Fとビル2への道

スタートしたときの持ち物はタバコだけ。敵を倒すにもパンチするしか方法はない。とりあえずレーションとカード1と双眼鏡を取ろう。レーションはクラス(階級)によって持てる最大数が違うけど、いつも満タンにしておこう。カード1を取って少しもどるとガスマスクがある。そこには見張り兵がいるが、すぐに眠ってしまうのでそのすきに取れる。

次にエレベーターまで行き、すぐ右の部屋でハンドガンと地雷を入手しよう。でも、ハンドガンには弾が入っていないのでまだ使うことはできない。エレベーターの前にいる見張り兵はかなり強いので、別の兵士と交代しに行ったすきにすばやくエレベーターに乗ってしまおう。もし見つかってもエレベーターに入ってしまえば追ってこないので、エレベーターに逃げるのがいちばんだ。

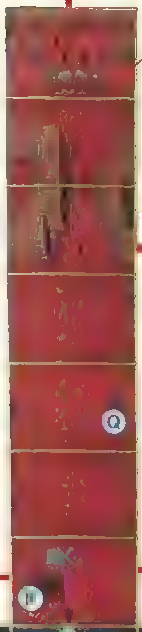
ビル1でアイテムの大部分をそろえることができるので、気合いを入れてとりまくろう。

●動くトラックもある

トラックには乗った瞬間に動き出して別の場所へ行ってしまうものもある。急に動くなんてフェイントだよな。

①1

ビル2へ



●タンクを倒すには

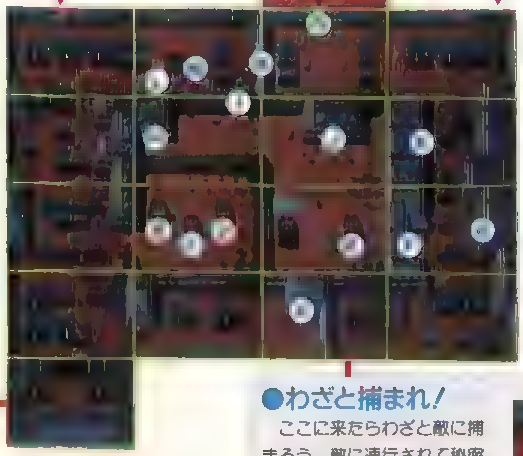
正面に出ると砲弾を撃ってくるので、地雷で攻撃しよう。11個しかければ勝てるのだ!

②キャタピラ[illegible]地雷を置こう

●地雷に注意!

このへんには地雷が埋められている。アイテムの地雷探知機を使って慎重にさけて歩こう。

③地雷を踏むとダメージは大きい



スタート画面

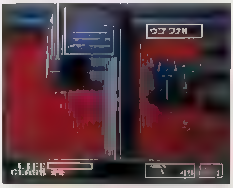
▼はエレベーターの位置

アイテムや捕虜は、トラックの中かドアの奥の部屋の中にあるのが大部分だ。ドアに合うカードやドアを開ける方法、そしてそこには何がある(いる)のかということを、表にまとめてみた。もともとドアが開いていたり、中に入っても何もないところなどには斜線が引いてある。マップと表を見ながら、アイテム集めに役立ててほしい。

	通る方法	アイテムなど
A	カード1	ガスマスク
B		レーション
C		カード1
D		双眼鏡
E		カード4
F	カード1	捕虜
G	カード2	サブマシンガン
H	カード4	捕虜
I	カード4	
J	カード4	
K	カード2	捕虜
L		ハンドガン
M		地雷
N	カード4	
O	カード4	
P		フラッシュ爆弾
Q		レーション

●わざと捕まれ!

ここに来たらわざと敵に捕まろう。敵に連行されて秘密の独房に入れられるが、そこには捕虜のグレイ・フォックスがいて、ビル内のようすなどを教えてくれる。そこでカード3も手に入るので、行動範囲がぐっと広くなるのだ。



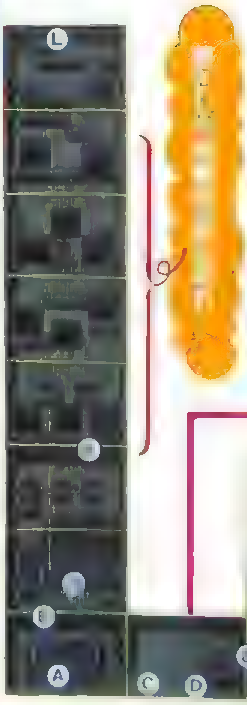
④[illegible]カード[illegible]捕まる

METAL GEAR

ビル1 地下1Fとビル2への道

敵の捕虜となり連れてこられた秘密の独房とは、ここの左下の部屋のことだ！　持っているアイテムは全て取られてしまうけど、無線機だけは残っている。ビッグ・ボスの指示に従って左側の壁をなぐると違う音のするところがあり、そこを壊すとグレイ・フォックスに会えるのだ。独房から出ると見張りをしているシュート・ガンナーと戦わなくてはいけない。そいつを倒したらぐるぐるうず巻状になっている迷路の中に飛びこもう。Gと①の位置にプラスチック爆弾をしかけると、壁が壊れて強力なアイテムを手に入れられるのだ。

犬はしつこく追いかけてくるので、見つけた瞬間に撃ち殺してしまおう。



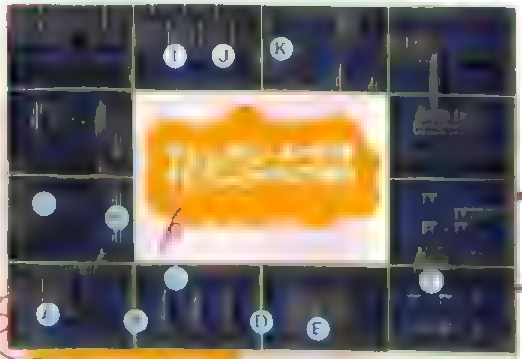
	通る方法	アイテムなど
A	ハンチ	グレイ・フォックス
B	カード6	
C	カード2	カード3、弾薬
D	ハンチ	取られたアイテム
E	カード3	
F	カード4	ボディ・アーマー
G	プラスチック爆弾	プラスチック爆弾、弾薬
H	カード6	エレベ
I	プラスチック爆弾	ユ　フォーム
J	カード3	ボム　プラスト・スー
K	カード1	
L	カード6	

●シュート・ガンナーを倒すには

シュート・ガンナーはショットガンで攻撃してくるので素手では倒せない。下に見える2つのドアのうち、右側の方はパンチで開くので中に入ろう。ナント中には敵にうばわれたはずのアイテムが全部あるので、すかさず取り戻そう。そしてリモコンミサイルを持って外に出よう。リモコンミサイル4発か、グレネードランチャー4発でシュート・ガンナーはばったり倒れるぞ。

ビル1 2F

ビル1の2Fではとりあえずエレベーターを降りて左に行き、カードBを使って赤外線ゴーグルを取りに行こう。それを取ったら今度は右のほうに行き、赤外線のあいたをぬって先に進もう。そしてマシンガンキッドをリモコンミサイルかグレネードランチャーで倒し、パラシュートを入手するのだ。



●赤外線に注意！

赤外線センサーに触れるとサイレンがビル中になり響き、あちこちからソリッド・スネークを倒すために敵が集まってくる。だから赤外線ゴーグルは早めに取っておいたほうがいい。中にはついたり消えたりするいじわるセンサーもあるぞ。

	通る方法	アイテムなど		通る方法	アイテムなど		通る方法	アイテムなど
A	カード3	赤外線ゴーグル	E	カード3	捕虜	I		プラスチック爆弾
B	カード4		F	カード	捕虜	J		弾薬
C	カード	パラシュート	G		捕虜	K	カード3	
D	カード3		H	カード3	捕虜			

ビル1 3F

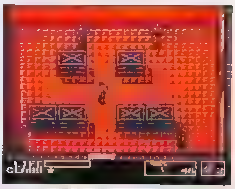
左上の部屋に潜入して最初に出会うのが監視カメラだ。これに見つかると敵が集まってきて、ある一定の人数(カードの持ち数+2)の敵を倒すまでしつこく攻撃されてしまうぞ。監視カメラからのがれて下の部屋に入ると弾薬がある。ここで一気に武器の弾を補給して、これから先の戦いにそなえよう。

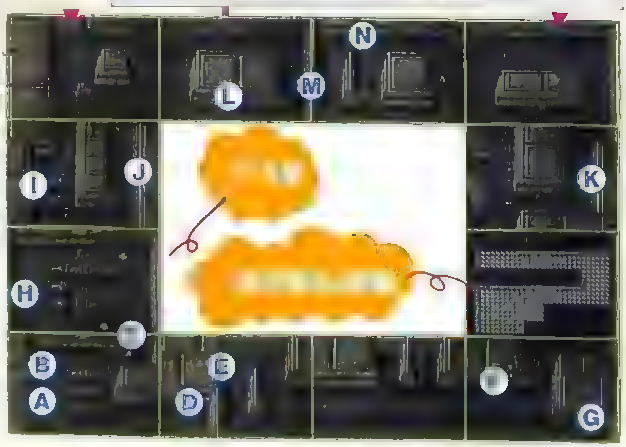
ガス室にはガスマスクを持って入らないとすぐ死んでしまうので、ちゃんと準備しておこう。高圧電流の部屋には必ずスイッチがある。こいつを壊さないかぎりは電気が流れ続けているので、まずリモコンミサイルを手に入れてしまおう。リモコンミサイルでスイッチをねらい撃ちさえすれば、全く普通の部屋になってしまうのだ。

	通る方法	アイテムなど
A	カード1	捕虜
B	カード2	リモコンミサイル
C	カード1	
D		プラスチック爆弾
E		プラスチック爆弾
F	カード2	レーション
G	カード1	カード2
H	カード1	捕虜
I		弾薬
J	カード2	捕虜
K	カード1	捕虜
L	カード2	サイレンサー
M	カード2	
N	カード2	ダンボール

●4人組を倒すには

ソリッド・スネークが出会う、最初の中ボス。だいして強くはないが、物かげに隠れながら弾を撃ってくる。1人あたり2発のハンドガンで倒せる。4人全員を倒すと、サイレンサーが出現する。





ビル1 屋上

ここはボム・ブラスト・スーツがないと強風に吹かれて進めない。地下1Fでボム・ブラスト・スーツを取ったら、パラシュートがあるかどうかを確認してから屋上の探険を始めよう。まず一番左はじに行き、下に行って弾薬の補給をして捕虜を助け、つり橋にチャレンジしよう。みごと渡ったら地雷探知機を取り、大型兵器のハインドDに戦いを挑もう。

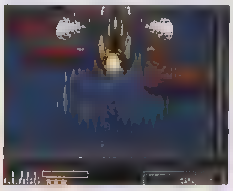
	通る方法	アイテムなど
A	カード3	地雷探知機
B	カード2	捕虜
C	カード3	リモコンミサイル
D		弾薬

●パラシュートで降りろ

パラシュートは屋上にいるあいだずっと装備していよう。するとつり橋から足をすべらせて落ちても死なずに済むんだ。

●ハインドDを倒すには

初めて出会うとその大きさに驚くが、じつはそれほど強くはない。ピクリとも動かないし、攻撃は機首にあるマシンガンのみ。4発撃つと次の弾を撃つまで間があるので、スキを見て機体にグレネードランチャーを20発くらわせよう。大爆発を起こしてあっけなく終わってしまうのだった。



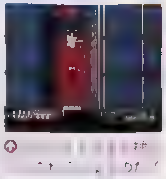
ビル2 1Fとビル3への道

敵のユニフォームを使い、中に潜入する。するとまず最初に悩まされるのがブル・タンク。こいつはグレネードランチャー8発で倒せるが、一瞬の迷いは死を意味する。一発のミスも許されない。その先にはついたり消えたりする赤外線センサーがあるので、赤外線ゴーグルを装備して消えたスキに通り抜けよう。無線機を使うときは、ビル2以降はアンテナがないと通信できないこと、周波数が変わるということに注意しよう。

	通る方法	アイテムなど
A	カード4	地雷、弾薬
B	カード4	
C	カード6	フラッシュライト
D	カード5	
E	カード5	
F	カード4	
G	カード2	アンテナ
H	カード7	
I	カード6	プラスチック爆弾
J	カード5	捕虜
K	カード7	
L	カード1	弾薬
M	カード7	カード8

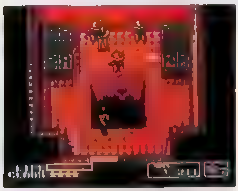
●ブル・タンクを倒すには

部屋に入ったらすぐブル・タンクにグレネードランチャーを発砲しなくちゃ！ここはスピードが肝心なのだ。



●カワード・ダックを倒すには

カワード・ダックは捕虜の陰に隠れているので射程の短いハンドガンでギリギリに当てるかリモコンミサイルで倒そう。コイツはカード8を隠し持っている。捕虜の中にはジェニファーの兄もいるぞ。



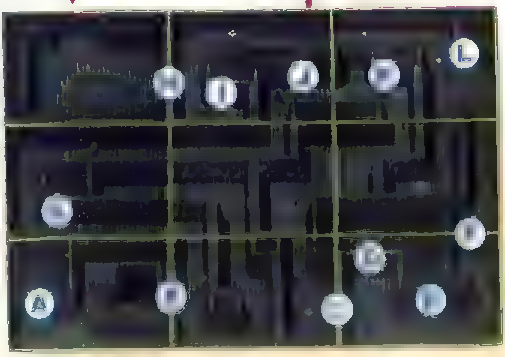
ビル3に行くにはコンパスが絶対に必要だ。コンパスがないと永遠に砂漠を歩き続けることになるぞ。それにサソリに刺されたときのための解毒剤も必需品だ。

ビル2 地下1F

地下はほぼ全域にわたってガスが発生している。ガス地帯でドアを開けるときに受けるダメージも回数を重ねれば大変なものになる。ビル1とは違って犬はいないが、油断してはならない。

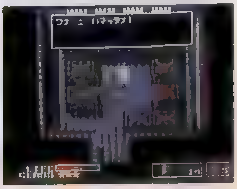
上に行くには必ず左上のファイヤー・トルーパーを倒さねばならない。やつは火炎放射器を使うので、火が出ていないスキに近寄りサブ・マシンガンを連射しよう。そのときアーマーを必ず装備すること。

	通る方法	アイテムなど
A		弾薬
B	プラスチック爆弾	
C	カード5	
D	カード5	捕虜
E	カード5	
F	カード3	
G	カード5	レーション
H	カード6	
I	カード6	カード6
J	カード5	ニセのペトロビッチ博士
K	カード4	捕虜
L		プラスチック爆弾 レーション 弾薬



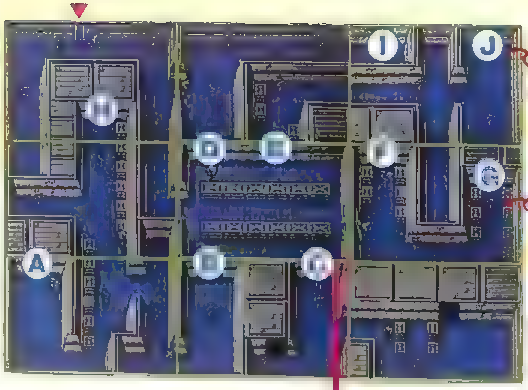
●ニセの博士だ！

「あっ、ペトロビッチ博士だ！」と喜んで近づいていったら、床下がぽっかりと開いてしまった。こいつはニセモノなのだ。本物の博士はメタルギアの製作者なので、なんとしても救出しなければ。



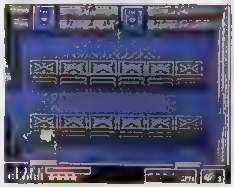
ビル2 2F

中に入るといきなり敵の一斉攻撃を受けるので、アーマーを着て突っ切ろう。本物のペトロビッチ博士は、エレベーターのある部屋と同じ部屋にいるんだけど、下のほうから回りこまないと行けないようになっている。メタルギアの破壊方法を知っている博士を絶対に助けよう。



●アーノルドを倒すには

殺人ロボット、アーノルドは並ぶと体当たりをくらわせてくる嫌な奴。でも、ロケットランチャーさえ手に入れれば恐くはない。1人に対して4発ずつ、計8発ロケットランチャーをくらわせてやろう。カード7が手に入るぞ。



	通る方法	アイテムなど
A		弾薬
B	カード	
C	カード5	
D	カード1	
E	カード2	
F	カード3	捕虜
G	カード6	ロケットランチャー
H	カード6	ペトロビッチ博士
I	カード6	解毒剤
J	ジェニファーに通信	コンパス

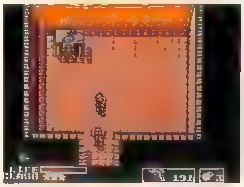
いきなりウル技テク!

●これは便利だ　アイテムが何度も取れる

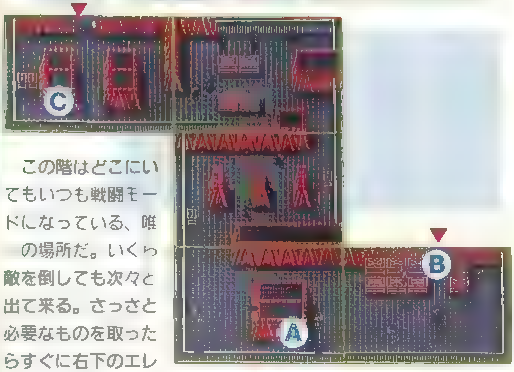
これは、使うと数が減るアイテムを何度も取れるというウル技。アイテムを取ったあとにポーズをかけ、ロードかセーブ状態にしてエスケープキーを押すと、取ってなくなったはずのアイテムが復活しているのだ。

●これは普通よ　敵を待ちぶせしよう

敵に見つかるといろんな方向から攻撃をされて、かなり不利な戦いになってしまう。そんなときは近くの部屋に飛びこんでしまおう。入口が一か所しかないので、そこだけにねらいを定めていればいいワケだ。



ビル2 屋上



この階はどこにいてもいつも戦闘モードになっている、唯一の場所だ。いくら敵を倒しても次々と出て来る。さっさと必要なものを取ったらすぐに右下のエレベーターで下に降りよう。ちなみにここのエレベーターは左上の方にあるのが上り専用エレベーターで、右下の方にあるのが下り専用エレベーター。ビル2に来たらまずここでカード5を入手しないと先に進めなくなってしまう。また、屋上とはいうもののビル1と違って落ちることはない。

	通る方法	アイテムなど
A	カード4	カード5、弾薬
B	カード5	
C	カード2	捕虜

ビル3 1F

いよいよビル3にやってきた。ソリッド・スネークを待っているのは嵐のような敵の総攻撃なのだ。だがそれ以上に驚いたことは突然ビッグ・ボスのアドバイスが不正確になって来た事だ。動き出すトラックに乗れと言ってみたり、落とし穴しかない部屋に入れと言ってみたり…。ここからは各自の判断で進めということなのだろうか!?

ビル3 地下100F

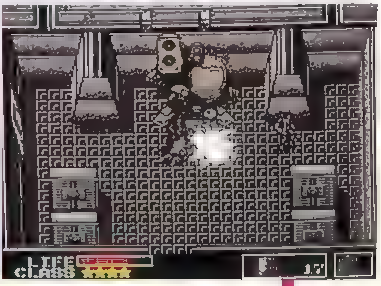
ここがメタルギアが製作されているビル3の地下100Fだ。やっとたどりついたが、どのドアも開かないので、酸素ボンベを持ってビル2の水溝の先にある部屋へ行ってみた。カード8を入手して捕虜を助けて聞きつけた情報は信じられないものだった。この要塞をとりしきっている悪の張本人は、ビッグ・ボスだということなのだ！　真偽はさておき、ますメタルギアを壊すのが先決だ。破壊方法はひとつしかないので、慎重に攻撃しよう。

そして、メタルギアを破壊し、任務を遂行したあとのソリッド・スネークの前に立ちはだかったのは、やはりビッグ・ボスだったのだ！

	通る方法	アイテムなど
A	カード8	
B	プラスチック爆弾	酸素ボンベ
C	カード8	捕虜
D	カード8	
E	カード1	
F	カード1	

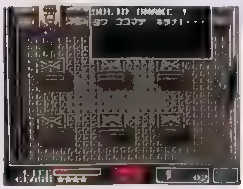
●メタルギアを破壊せよ！

最終兵器のメタルギアを壊す方法はただひとつだけ。ペトロビッチ博士が半分まで破壊手順を話してくれるが、あとは忘れてしまったらしい。というわけで、博士になりかわり、教えちゃおう。メタルギアの足にプラスチック爆弾を、右・右・左・右・左・左・右・左・左・右・右・左・右・左・右・右の順にしかけるんだ。これでメタルギアは大爆発し、要塞の自動爆破スイッチが作動する。あとは脱出するのみだ！

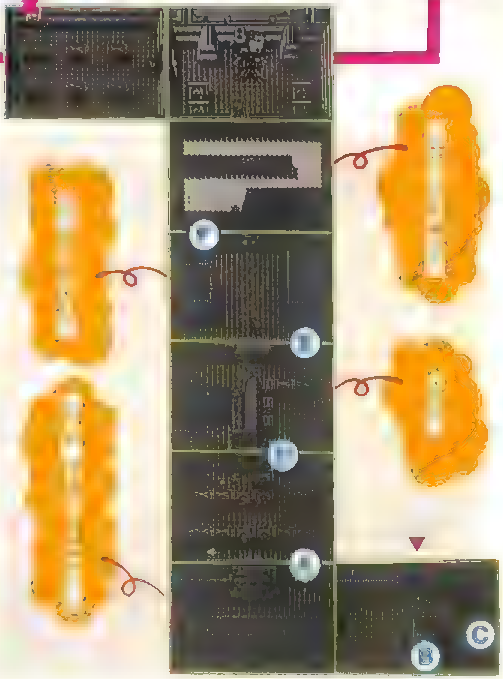


●いちばん悪いのはビッグ・ボス——

最も信頼していた人物が、じつは敵の親玉だったというのはありがちな設定だけど、やっぱりこいつだけはゆるせない！



脱出!



FANTATTACK

デジタル・デビル物語

女神転生

媒　体	
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
価　格	6,800円

～ストーリー～

高校生の天才プログラマ・中島朱実は、ある日、悪魔を呼び出すプログラムを完成した。

しかし、悪魔を呼び出すには、いけにえが必要だった。中島は、古文の女教師・小原先生を誘い出し、魔神ロキ（デジタル・デビル）を呼び出したが、ロキは、さらに中島の同級生・白鷺弓子をもいけにえとして指名したのだ。

小原先生はロキの手に落ちてしまったが、弓子は自分の前世であるイザナミ神の力によって心だけは奪われずにすんだ。しかし、ロキは、彼女の体をクリスタル化して魔界へ連れ去ってしまう。

もはや、弓子だけでなく、この世界そのものが危機に陥ったのだ。中島は思いがけない事態にうろたえながらも、イザナミ神にもらった神剣を手に、弓子と世界を救うために魔界に向かった……。

中島よ！ 魔界に乗りこめ

中島に最初与えられる武器は、ヒノカグツチの剣ただひとつ。魔界を守る数多くの敵は、それぞれ特徴のある動きで攻撃してくるので戦いは厳しいものとなるだろう。

さらに、敵と戦う以外にも構造の複雑な魔界の謎も、中島にとって大きな障害となるだろう。

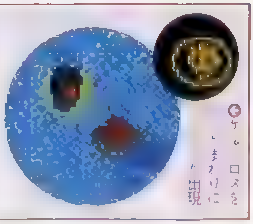
しかし、種々のアイテムを取ることによって、中島はさまざまな力を身に付けていく。

そして、魔界のあちこちで出会うイザナミやクリスタルと化した弓子が与えてくれるさまざまな情報は、魔界の謎を徐々に解き明かしてくれるだろう。

中島の6段階パワーアップ

ケルベロスを探せ

中島がコンピュータで呼び出した電子獣ケルベロスは頼もしい味方（ゲームではアイテム）だ。なるべく早くケルベロスを探し出し、その助けを借りて魔界を進んでいこう。



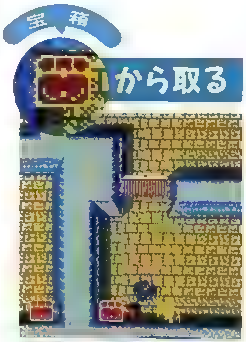
戦闘を助けるアイテムだ

下にあげたアイテムを集めるためには、各フロアに落ちている宝箱をあけるか、商人から買わなくてはならない。しかし、アイテムのなかには、強力な敵キャラが持っていて手に入れにくいものもある。

下に全アイテムをリストアップ(ただし、「ケルベロス」だけは左ページに掲載)してみた。これらのアイテムは全部で3つの系統がある。

ヒノカグツチの剣などの武器アイテム、その武器と組み合わせて使うサラマンドラとレモラの杖、そして、それ以外のさまざまなアイテム群。

ゲームを実際にやるときにはアイテムの名前が出てこないので、ここのページを見ながらやるといい。



◎宝箱[illegible]

◎商人は[illegible]

ヒノカグツチの剣

ゲームスタート時に持っているただひとつの武器

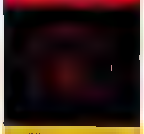
ソロモンの手裏剣

射程距離が長く連射も可能。いろんな場所で見つかる

ライリーの勾玉

射程距離が短いがそのぶん敵に与えるダメージは大

サラマンドラ



武器を[illegible]れと組み合わせると爆発の効果が加わる

レモラの杖

武器を[illegible]れと組み合わせるとさまざまな魔力が加わる

[illegible]コンピューター

さまざまな情報の確認やケルベロスの召還などに必要

[illegible]バッテリー

H・H・Cを使うたびに減るので補給は忘れないように。

これを取るとそのSPR(セフィラー)の構造がわかる。

ケルベロスのエサ。出現時間をのばすために必要

中島の体力を20%回復する。善悪両次元で使用可

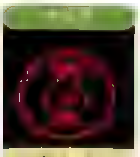
体力を100%回復する。悪の次元でのみ使用可

効用は弓子ホ[illegible]ンと同じ。善の次元でのみ使用可

中島のパワーマックスを1個につき1段階ずつア[illegible]フ

悪魔の魔力を封じこめるもの。悪の次元で手に入る。

音を響かせる。音に弱い特定の敵に非常に効果的



たを撃[illegible]た[illegible]、特定の敵を倒すのに効果を発揮

ある特定のサタンを倒すための特殊アイテム

あるフロアを開ける扉の鍵。できるだけ多くほしい。

どこのフロアの扉をあけるのか……それは秘密。

意外な敵が持っている。魔界の謎を解くのに必要。

商人のニーハオに会うまでにたくさん貯めておこう。

魔貨用の財布。ほかにも効果があるらしいが[illegible]。

魔界の月の運行をつねに満月にまでもどしてくれる。

裏の次元でしか取れない謎のスパイク。効果は秘密。

[illegible]つ[illegible]の武器のように使うことができる。

見えない幽霊敵の影をとらえることができる。

◎[illegible]は[illegible]表示されない[illegible]なってしまうから[illegible]

ヒントを聞きのがすな!

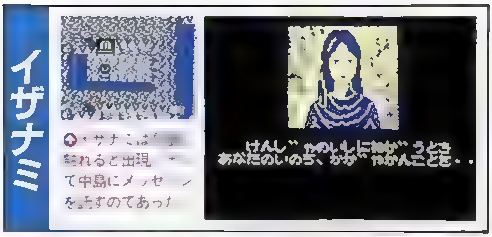
なんのヒントもなしでは魔界を進むことは不可能に近い。たいせつなヒントは、イザナミ神とクリスタル化した弓子に教えてもらおう。

表の面(善の次元。右下のSPRSマップ左側にあるSPR群)では、ところどころに祭壇があるので、見つけたら必ず入ってみよう。そこでは、イザナミ神がおもに魔界の構造や進み方についての情報をくれるだろう。

裏の面(悪の次元。同じく右側にあるSPR群)には弓子のクリスタル人形が落ちている。これに触れるとクリスタル化した弓子がロキについてのヒントをくれるはずだ。

最初は、たいしたことを教えてくれないかもしれないが、魔界を進み、中島のレベルがあがってくると、より重要なヒントを、よりはっきりと教えてくれるようになる。

ヒントはこまめにメモをつけておいたほうがいいだろう。



マップの形態をつかむのだ

魔界は20のSPRから成り、さらに、各SPRは、8つのフロアにより構成されている。フロアどうしは、階段で上下に行き来できる場合と、外壁の通路から直接つながっている場合と、ワープポイントで結ばれている場合とがある。

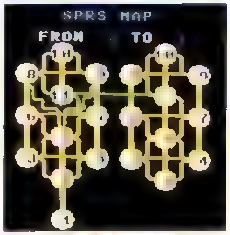
右の写真はゲームの途中で出てくる「SPRS MAP」で、すべてのSPRのつながりがわかる。善の次元(左側。オツ・キイムという)と悪の次元(右側。クリフォートという)は対称に配置され、11番のSPR(ダート)を通って行き来できる。

ダートを通過するには、ケルベロスの助けが必要だ。また、ケルベロスのエネルギー源・骨はここにしかないのでできるだけ多く取っておこう。

クリスタル化した弓子の実体を持っているロキは悪の次元のSPR2に、魔界の真の支配者セトは同じく悪の次元のSPR10にいる。

彼らと互角に戦えるだけのアイテムをそろえるには、この多数のSPRを何度も行ったり来たりしなければならないだろう。

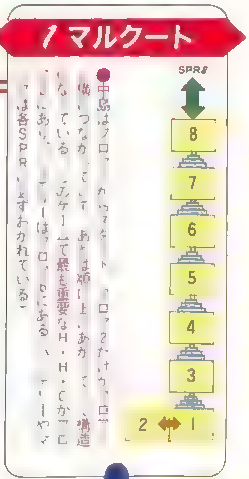
SPRSマップ



H・H・Cを使いこなせ

H・H・Cには5つの効用がある。①「GOTO NEXT SPR」で次のSPRへ進める。②「NEXT SPR」で次のSPRの内部構造がわかる。③「ITEM LIST」で持っているアイテムが確認できる。④「SPRS MAP」で魔界全体の構造がわかる。⑤「PASS WORD」で中島復活のためのパスワードがわかる。

1マルクート



SPR2〜11の構造

10 ケテル

SPR5・9　SPR11

1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 5 ⇔ 6 ⇔ 7

8

●ランプがフロア5にある。フロア3には、ニーハオが登場するほか、ライリーの勾玉と鍵かある。さらにフロア8ではゲームの鍵をにぎるヨモツシコメも登場

8 ビーナー

1 ⇔ 4 ⇔ 3

2　フロア8へ ⇔ 5 ⇔ 6 ⇔ 7 ⇔ 8 ⇔ フロア3へ

SPR5　SPR6　SPR9

●フロア2と4はアイテムの宝庫。2にはベル、フンス、ポーション、4にはライリー、バッテリーかあり、イザナミの祭壇もある

9 ホクマー

SPR5

5

6　4

SPR7 ⇔ 7　3

SPR10 ⇔ 8　2

1

SPR8

●ライリーの勾玉がフロア2に、バッテリーがフロア4にある。ワープポイントが集中するフロア7には、イザナミ・ポーション、鍵、手裏剣があり、商人ニーハオも出現

11 ダート

悪の次元へ ⇔ 8 ⇔ SPR10

7

6

5 ⇔ SPR3

4

3

2 ⇔ SPR8

1 ⇔ SPR7

●ダート界にある宝箱はすべて骨の力を借りて進んでいこう。フロア8には悪の次元に通じるワープゾーンがあるぞ

6 ゲヴーラー

SPR7・8

8　5

7

6　2

4 ⇔ 1 ⇔ 3

SPR5　SPR9

●ケルベロスがフロア4に、ライリーの勾玉とイザナミ・ポーションがフロア8に、手裏剣はフロア5と3に。ほかに祭壇がフロア7にある

7 ヘセド

SPR4

4

3 ⇔ 2 ⇔ 1 ⇔ SPR8

8　6　5　7

SPR3・9・11

●重要アイテム賢者の石はフロア4に、イザナミ・ポーションもフロア4に、イザナミの祭壇がフロア2にある

5 ティフェレト

SPR4　SPR8　SPR9　SPR7

フロア4へ ⇔ 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ フロア1へ

6

5 ⇔ 8 ⇔ 7

SPR9・11　SPR6・8

●ケルベロスがフロア3に、ライリーフロア1、5、8に、財布とランプがフロア3に、手裏剣がフロア2と8に、イザナミ・ポーション、[illegible]がフロア6にある

3 ホード

SPR4・5・6

7

6

5 ⇔ 4　8

3

2

SPR2 ⇔ 1

●ケルベロスがフロア7に、レモラ[illegible]がフロア8、ハ[illegible]がフロア4、あるいは、ほかに祭壇がフロア6にある

4 ネーツァハ

8 ⇔ SPR5・7

5　7

4 ⇔ 3 ⇔ 6

2 ⇔ SPR8

SPR3 ⇔ 1

●貴重な猫の瞳がフロア4、サ[illegible]がフロア5、手裏剣がフロア[illegible]と7にある。フロア3の祭壇へはフロア5からワープして行ける

2 イエソード

●イ[illegible]

SPR1

1

3

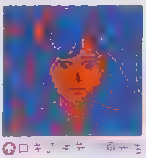
4

2　7 ⇔ 5　6 ⇔ 8

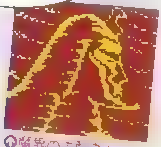
SPR4　SPR3・5

[illegible]と8、あ[illegible]鍵がフロア2に[illegible]ア[illegible]ーがフロア4ある。フロア4にはイザナミの祭壇がある

⬆弓子の前世・イザナミ様（イラスト）



⬆ロキ[illegible]



⬆魔界の[illegible]者セト

マップの記号の意味

- ⇔ ワープゾーンで行き来が可
- 階段での行き来が可
- ワープポイントでの行き来が可
- 外壁の通路で行き来が可

深い森の中でくりひろげられるA・R・P・G!!

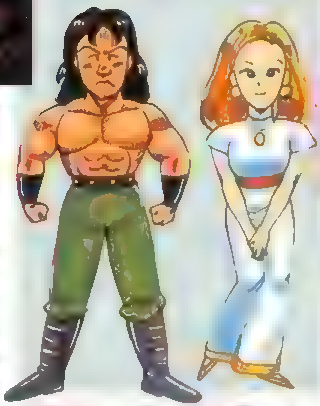
DEEP FOREST

ディープフォレスト

高価な武器を買うためにこつこつとゴールドをためる。迫力のあるデカキャラを根性でやっつける。そして秋の長い夜もふけてゆく…

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
発売中

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	5,800円



そして、また、1人の勇者の物語が始まる…

[illegible]あるところにカム[illegible]王様が治める平和で豊かな国があった。彼の死後、娘のシェナ姫が王位につこうとした。が、伯母のウイノイは自分の息子を王様にしようとたくらんでいた。そして姫を誘拐したり、悪魔の力を借りて国中をめちゃくちゃにしてしまった。平和だったこの国にも暗黒の時代がやってきたのだ。君は若き勇者をあやつり、おそいかかる敵キャラや、とてつもないボスキャラと戦い、ウイノイの陰謀を打ちくだくのだ。

とらわれている姫に、たどりつくまでMAP

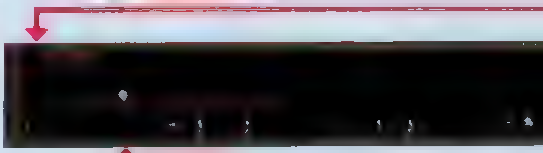
START

[illegible]する[illegible]勇者のポケット[illegible]できて[illegible]る。姫を救出するには水晶玉が必要。

この[illegible]シカム[illegible]待って[illegible]る。ナイトストーン[illegible]ビッグ[illegible]レム(弟)、ビッグゴーレム(兄)、ナイトストーン[illegible]

[illegible]番[illegible]でもそれぞれに3つのお店があるので安心しよう。

武器屋



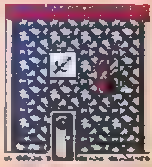
水晶玉

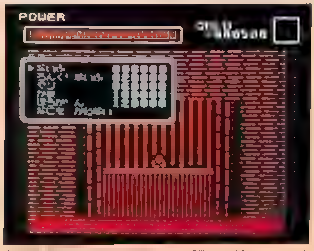
ピンチになったら、ここへかけこむんだ！

うまく進めるために、この3つの店をうまく利用しよう。でも、武器屋で売っている武器は非常に高価なので手に入れるのにひと苦労するぞ。最初は500ゴールドしか持っていないのに、一番高い武器である「ほうがん」は12万ゴールドもする。

ゴールドは敵キャラを倒すたびにもらえる。例えばガイコツの怪物スケルトンは、1匹につき200ゴールドだ。店でたくさん品物を買いたかったらたくさんの敵を倒してゴールドをためなくちゃ。

武器屋

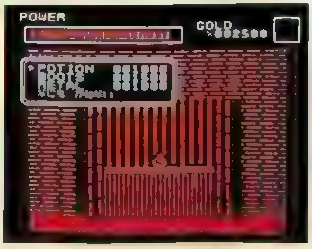




を4個まで持つことが

ないふ、ろんぐないふ、やり、かま、ほうがんの5種類の武器を売っている。順番に8000、2万、6万、10万、12万ゴールド。こんなに高い買い物をするのは大変だ。当然一番高いほうがんが最も強力な武器だ。

アイテム屋



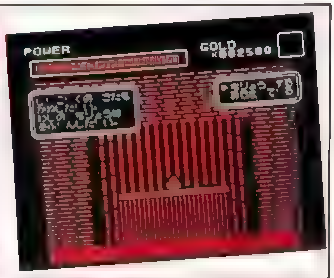
ここでは3種類のアイテムを売っている。それぞれ最大99個まで持つことができるぞ。

①**PORTION**……最も重要な、POWERを回復させることのできるアイテム。がんばって99個ためればこわいものなし。1000ゴールド。

②**BOOTS**……ジャンプ力が一定時間アップする。姫を救出するための水晶玉を取るとき必要。1500ゴールド。

③**METAL**……無敵アイテム。使うと一定時間体が点滅し、攻撃されてもダメージを受けない。1000ゴールド。

ちりょう屋



POWERが減ってきて、アイテムのPOTIONもゼロのとき、近くのちりょう屋に飛び込もう。1回200ゴールドでPOWERを回復してもらえる。でも何回か治療してもらわないとPOWERはFULLの状態にならないので注意。

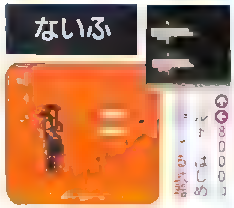
敵の強さにあわせて、武器も交換しなくちゃ

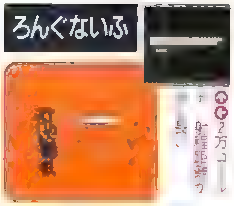
[illegible]ってくるたくさんの敵[illegible]立ちむかうためには強力な武器が必要だ。武器は5種類あり、値段もさまざま。高い武器ほど相手に与えるダメージは大きい。でもちょっとおどろいてしまうのは、一番安いないふが8000ゴールドもすることだ。そして各種の武器は、それぞれ4つまで買うことができる。

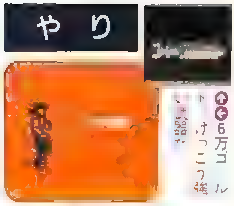
敵に対する攻撃力が最大の状態は一番破壊力のある(そして一番高い!!)ほうがんを4つ買ったときだ。ひとつの武器を5つ以上持つことはできないのでこれが最強。弾も連射されるようになる。

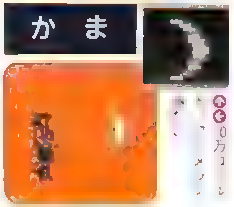
ほうがんの値段はひとつ12万ゴールドもするので、4つで48万ゴールド。これだけ手に入れるにはたいへんな努力と時間が必要だ。でもビッグゴーレムを相手にしたとき楽に戦いを展開できるのでがんばろう。

ここでちょっとゴールドをためるヒントを教えよう。このゲームはスクロールじゃなくて画面切り替えなのでとなりの画面と行ったり来たりしても、現われる敵キャラの位置はいつも同じなのだ。だからコツをつかめばカンタンだ。







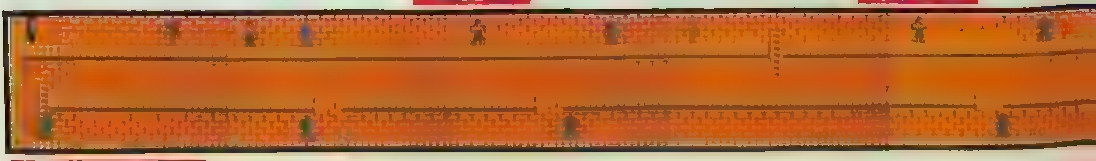


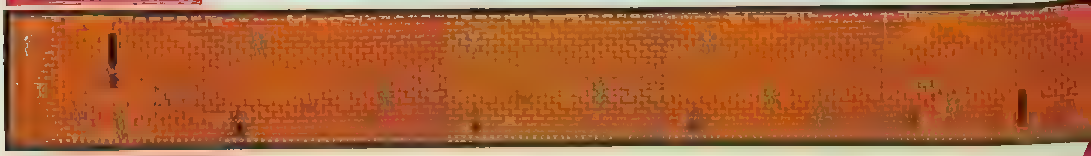
ボスキャラと戦う前には姫の魔法を!

[illegible]トに隠れている姫に[illegible]法をたのむと、5つの魔法の中からひとつだけかけてもらえる。

☆**まもりの魔法**……敵の攻撃からのダメージを減らす。**ちりょうの魔法**……POWERを回復してくれる。**せいしの魔法**……敵の動きを停めてしまう。**ししんの魔法**……敵にダメージを与える。**ばくはつの魔法**……敵に大きなダメージを与える。

ビッグ・ゴーレム(第[illegible])のいる所までのMAP





アイテムは、道ばたにも落ちているのだ！

ードというアイテムのぞいて、あとの3つは店で売っているアイテムと同じだ。そうそう、名前が違うものがある。シールドだ。店で売っている方はメタルという名前がついているけど、効果はまったく同じ。

ポーション

POWER(体力)を一気に回復してくれる

ブーツ

ジャンプ力を一時的にアップさせるアイテム

スウォード

武器の強さ今までよりもまさ[illegible]

シールド

[illegible]り当たし[illegible]攻撃[illegible]

こいつらを倒すのは、ちょっとたいへんだ

[illegible]とえばビッグゴーレム(兄)を倒すには、最強の武器であるほうがんを何10発も撃たなければならない。しかも有効なダメージを与えるためには頭部に命中させなければならないのだ。でも相手がデカければデカいほどこっちもやりがいがあるというもの。ガンバロウ！

ビッグゴーレム BIG・GOLEM(兄)

[illegible]

ナイト・ストーカー KNIGHT・STALKER

[illegible]最後のボスキャラ[illegible]

デス・フライ DEATH・FLY

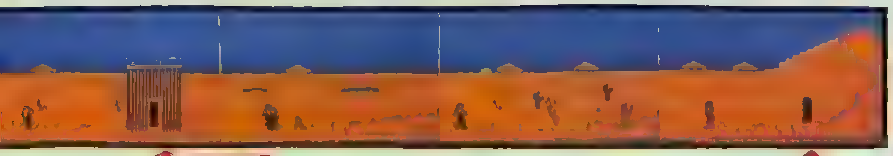
[illegible]

スケルトン SKELTON

[illegible]

バーディ・マン BIRD・MAN

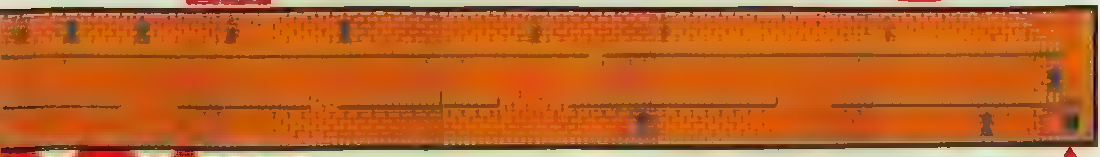
[illegible]



ピラミッド入口

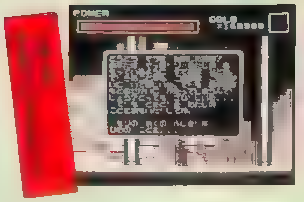
[illegible]入[illegible]

武器屋



このビックコーレム弟にたどりついて対決するときかこのゲームの前半のヤマ場だ。

店に入ると主人が、これからどの方向に進むべきかを教えてくれる。稀もヒントをくれることがある。ピラミット内部では武器のほうがんが使えない。天井に当たってしまったのだ。敵からダメージを受けやすいのでご注意。



地下への入口

FAN·ATTACK

スクランブル フォーメーション

SCRAMBLE FORMATION

東京がSOSを発信！君は未知の侵入者から東京を救えるか!?

アーケード版のグラフィックの美しさを、忠実に移植！多彩なフォーメーションを駆使して攻撃する、ニュータイプシューティングゲームだ！

タイトー
☎03-264-8611
発売中

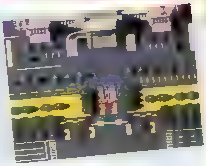
媒体	MM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
予価	5,800円

緊急指令発令！
国会議事堂より発進せよ

19××年×月×日、東京に正体不明の謎の巨大隕石が落下した。平穏な日が続いていたある日の出来事だった。

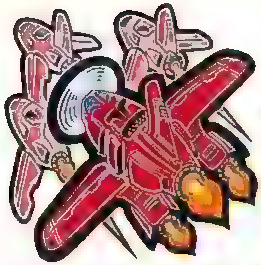
それから数日後――。東京上空に謎の飛行物体が出現し、大都市東京を手あたりしだいに破壊しはじめたのだ。

君は政府から任命された勇敢な飛行士だ。ボソが極秘で開発した最新鋭の戦闘機に乗りこんで、未知の侵入者の実体を探り、捕らわれた仲間を救い出さなければならないのだ。君は再び東京に平和を取り戻すことができるだろうか。今、国会議事堂の地下の格納庫が開いた。



ゲーム進行マップ

国会議事堂 → 赤坂
新宿 → 代々木
新宿 → 国会議事堂
銀座 → 赤坂
代々木 → 始めに戻る

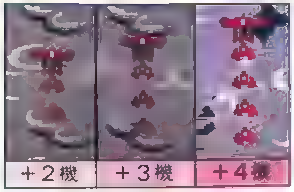


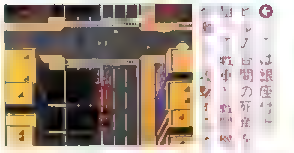
情況に応じた攻撃法を駆使するのだ！

謎の侵入者たちの攻撃は予想以上にキツイ。だから、敵の実体を知りフォーメーション攻撃を知ることによって目的を達することができるであろう。

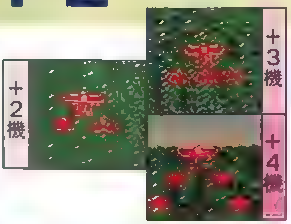
華麗にフォーメーションチェンジ

フォーメーション・1 F1（地上、空中同時攻撃）

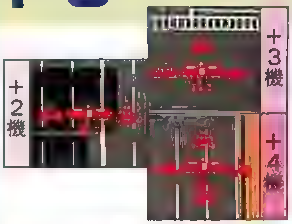


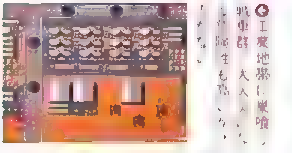


フォーメーション・2 F2（空中のみ攻撃）



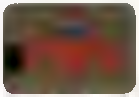
フォーメーション・3 F3（地上のみ攻撃）

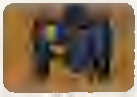


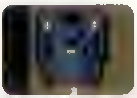


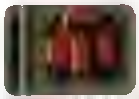
キャラクタ紹介

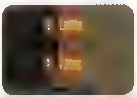
謎の侵入者たちはありとあらゆる攻撃方法をとって君に襲いかかってくるはずだ。地上からは戦車部隊、空中からは戦闘機部隊だ。戦闘機部隊には、各々1機だけ赤い戦闘機がいる。こいつを撃ってから合体するとミニプレーンという味方機になり、フォーメーション攻撃ができるようになるのだ。6機以上とるとストックされる。











大型戦艦に注意せよ

地上や空中からの敵の激しい攻撃をかわしてひと安心と思いきや、こんなでっかい大型戦艦が出てくるのであった。

画面いっぱいに広がるその大型戦艦の大きさに最初は驚くかもしれない。こいつが謎の侵入者が率いる戦闘部隊の母艦らしい。

そして、この大型戦艦は空中物なのになぜかF2攻撃ではダメで、F1かF3で攻撃しなければならない。ただしこの大型戦艦は、今までの戦闘部隊よりはるかに手ごわいので、ここでもうひとつ攻撃方法を伝授しよう。その名も"ミニプレーンミサイル"だ。

これは、自機のまわりに装備しているミニプレーンをミサイルのかわりに飛ばすものだ。いわば非常用の手段だから、あまり多用しすぎると、あっという間にミニプレーンのストックがなくなっちゃうので、注意しよう。

巨大戦艦をやっつけるには、今紹介したミニプレーンミサイルか、地上ミサイルを、中央部の3つの赤いところに当てるしかない。

うってつかあい

画面の横いっぱいに広がる巨大戦艦。黄色い発射口から次々とミサイルを連射してくる。弱点は中央部の3つの赤いところ。地上ミサイル(F1かF3)で破壊するか、ミニプレーンミサイルを命中させる。ちなみに

ARボタン、CAPSキーとGRAPキーを同時に押すと、ミニプレーンミサイルを発射できます。

東京小マップ(名所巡り編)

敵の激しい攻撃をかわしながら、雲間からのぞく見覚えのある街並を見つけると何かうれしくなってしまう。君はどこまで行けるかな?

赤坂プリンスでな
坂離宮なのた

下にあるのが新宿駅で、上に
あるのか新宿高層ビル群なのた

ENTAD

Special II ターン4

Map No.7〜12を一気にさばいてしまうのだ！

シミュレーションゲーム

大戦略

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	(SRAM内蔵)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

マップを毎月2つずつ攻略していたのでは、もしかしたらパワーアップ版なんていうのが発売されて追いつけなくなるかもしれない。だから走る走る！

スズメ刺しにこだわったっていいじゃないか、今回はHANTO

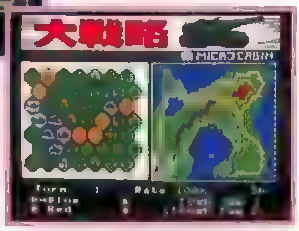
9月号ではSmall Islandを5ターンで終わらせるという見本でスズメ刺しを説明したのだが、[illegible]を使ったという点においていまいちスズメ刺しらしさに欠けてしまった(というよりも、単に最短ターン争いの記事だった)。

今回はヒューイコブラを使ったスズメ刺し。100%決まるとはいいがたいが、HANTOをブルー国のマネー50で7ターンで終わらせる。

このマップではレッド国の首都とブルー国の空港の距離が24ヘックスと短いため、補給車などによる中間補給が不要(Load to Victoryなどのマップでは敵国の首都まで飛ぶ間に1回は補給しないと墜落してしまう)。イロコイスもヒューイコブラもめいっぱい敵国の首都を目指して飛べばいいのだ。

まず下のマップのヒューイコブラとイロコイスのフライトコースの予定を見てほしい。黄色がターン1で生産するヒューイコブラ、黄緑色がターン2で生産してすぐに歩兵を乗せるイロコイスのフライトコースだ。このコースでの成功率は今のところ75%。

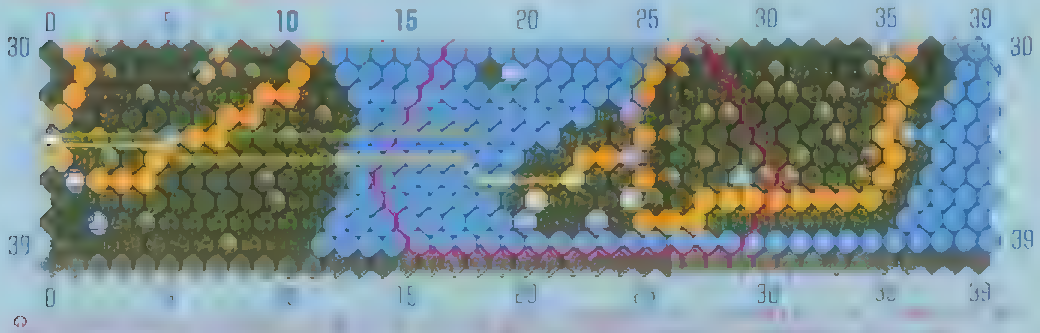
ターンエンドではなるべく敵首都を狙ってヒューイコブラとターンで作ったイロコイスに乗せ[illegible]



ターン2ではヒューイコブラを移動させてからイロコイスを生産し、空港で待ち伏せ作戦でないと生産を乗せる

ブルー国の初期生産は上の写真を参考にしてほしい。ではスズメ刺しスタート。

スズメ刺し専用部分マップ



コンピュータが中立空港を気にしているうちに首都をとる！

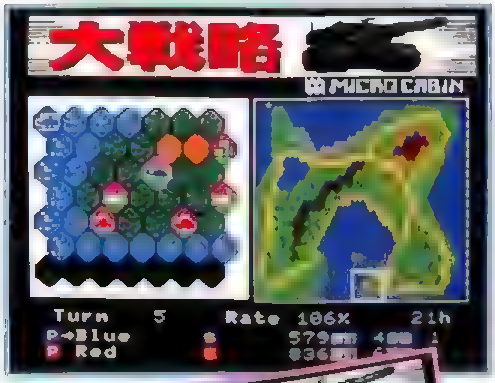
ヒューイコブラ1部隊とイロコイス1～2部隊を作ったあとは、ひたすら装甲車などの地上部隊を作り続ける。これはコンピュータにゲバルトやローランドを数多く作らせないためだ。

コンピュータは早いうちにゲバルトを1～2部隊作るだろうが、それらは北上するので心配ない。また、レッド国のイロコイスが中立空港(19, 31)を占領しに飛んでくるが、ZOCはじゃまにならない。

ターン5でヒューイコブラがレッド国首都に着く。イロコイスはレッドゾーンに突入して次のターンで首都上に歩兵を降ろせるところまで移動。

同じターン5のレッド国フェイスで中立空港(19, 31)に兵員を降ろしたレッド国のイロコイスに攻撃され(右上の写真)、2ユニットほどやられるが、大勢に影響はないし、ZOCもじゃまにならない。

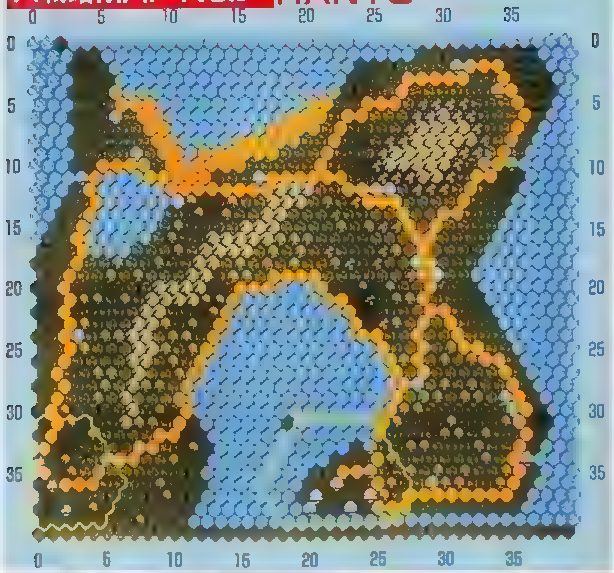
ターン6では首都に降ろす歩兵を守るためにヒューイコブラでレオパルトを攻撃しておく。そしてイロコイスを首都の横につけ、防御率50%の首都上に歩兵を降ろす。あとはレッド国フェイスが終わるのを待ち、首都を占領すればススメ[illegible]



戦略募集

■募集内容　あなたの編み出した戦略や戦術を大募集。奇襲作戦や効果的なテ[illegible]ス法、局所的な攻撃法など、MSX2版大戦略の情報をどんどん送ってください。おもしろい情報はFAN STRATEGYのページで紹介します。■応募方法　市販のレポート用紙などに自由に表現してください。[illegible]し、編集部で実験可能なようにデータは詳しく正確に。■送り先　〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN FAN STRATEGY 大戦略係

大戦略MAP No.7 HANTO（ハントー）



南西に走る山脈が重要。北東端を確保せよ！

マップ概観　首都が湾の両端に位置しているため、直線距離が短い割に地上部隊の走行距離は長くなる。確保できる都市数が多い分(2倍)、レッド国がかなり有利になっている。

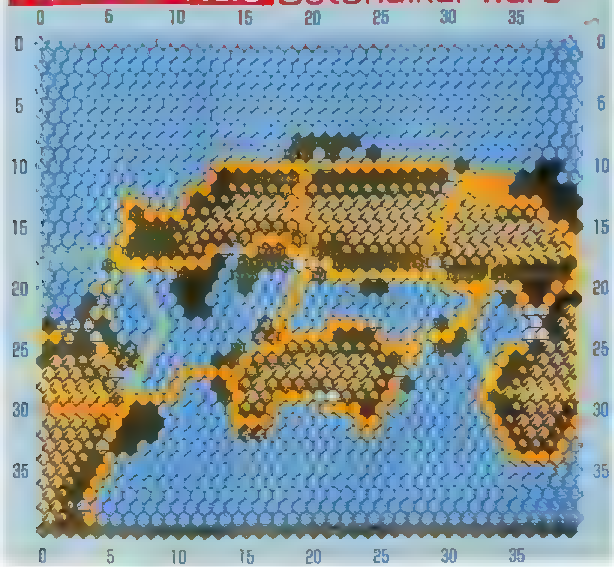
中央から南西へ走る山脈がポイントで、南側には都市・空港がないため、北東端を確保できればブルー国にも(通常の作戦で)十分勝機がある。山の南東の側は南の端の部分で守れば十分なので、ほとんどの戦闘部隊を1か所に集中できるからだ。

マネー50の場合、プレイする国に関わらず、湾内の空港を敵に活用させないことが重要。また、輸送ヘリで敵首都を脅かす陽動作戦も有効だろう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	8/75	8/30
レッド国	5	2	20	20
中　立	18	3		

大戦略MAP No.8 Setonaikai Wars（セトナイカイ ウォーズ）



航空部隊の活用が勝敗を決する。補給車が活躍！

マップ概観　大阪対福岡の戦い。都市数の初期値は同じだが、都市の分布かやや福岡(ブルー国)に有利になっている。しかし大きな差はなく、マネー50のレッド国でもコンピュータ相手ならそう苦労せずに勝てるだろう。

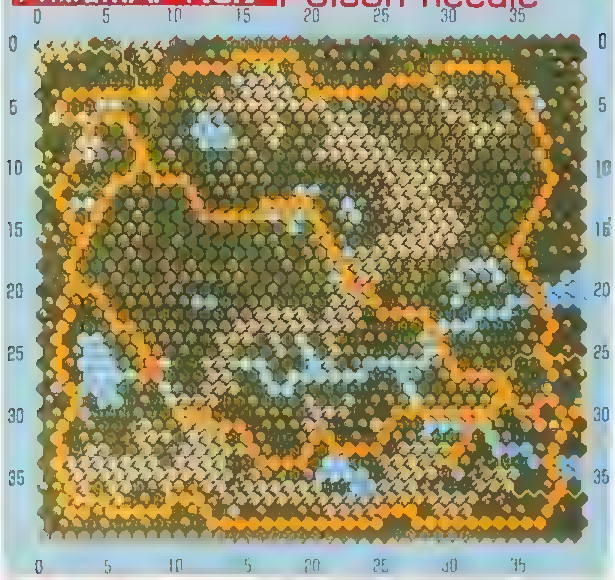
戦いが3か所に分散しやすいが、主力部隊はあくまでも中央(山陽)に集めること。山がちで戦場の幅が狭いため、装甲車や航空部隊(ヒューイコブラ)の活用もポイントの1つになる。とくにレッド国でプレイする場合、関門海峡を渡るには航空部隊の応援が必要。したがって、ヒューイコブラやハリアーを十分に活用するために、ぜひ補給車が欲しい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	5	1	10/25	10/20
レッド国	5	1	30	25
中　立	17	3		

黄色…[illegible]
白枠…[illegible]

大戦略MAP No.9 Poison needle（ポイソン ニードル）



戦闘部隊を敵首都への最短距離に集中させろ！

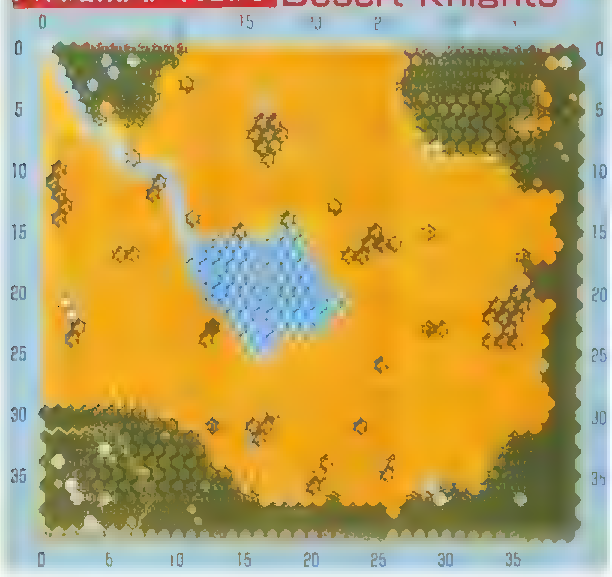
マップ概観　都市の分布やとりやすさは明らかにレッド国が有利だが、山脈や川によりブルー国はじつに守りやすくなっている。マネー50のブルー国でプレイする場合、山を利用して中央部で敵をくいとめている間に戦力を整えれば、それほど苦しい戦いにはならないだろう。逆にいうと、レッド国としては中央部の山脈を早く確保し、ブルー国の砦にさせないようにすることが大切だ。

都市が広い範囲に渡って分布しているが、やはり、戦闘部隊は敵首都への最短距離に集中すべきだ。周辺部の都市も守ろうとすると、いたずらに戦いを長引かせる結果になってしまう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	45	30
レッド国	5	2	20	20
中　立	18	5		

大戦略MAP No.10 Desert Knights



装甲車やヒューイコブラを主体にして戦え！

マップ概観　マップのほとんどが砂漠で中央に湖がある。首都はブルー国が北西の端、レッド国が南西の端に配置されているが、北西の端から湖に流れこんでいる川がブルー国の進軍をはばんでいる。そのことや初期都市数、南端が平地になっていることなどから、レッド国有利といえる。

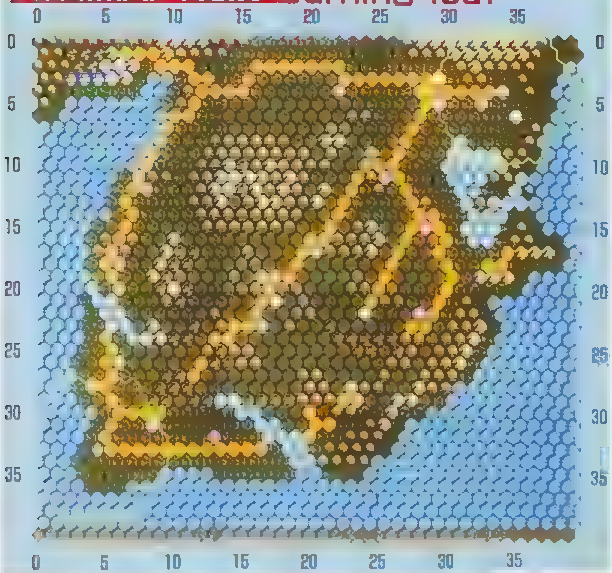
ブルー国としては、レオパルドに湖を回らせるより装甲車とヒューイコブラを主体に戦うほうがいいだろう。敵輸送ヘリも装甲車で攻めるしかない。

総都市数が極端に少なく空港もぎりぎりの配置となっているため、補給車も欲しいが、かなり早いうちに生産しておかないと役に立たないだろう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	50	35
レッド国	5	2	25	25
中　立	18	5		

大戦略MAP No.11 Burning leaf（バーニング リーフ）



まず装甲車で都市を守りに行かないとならない

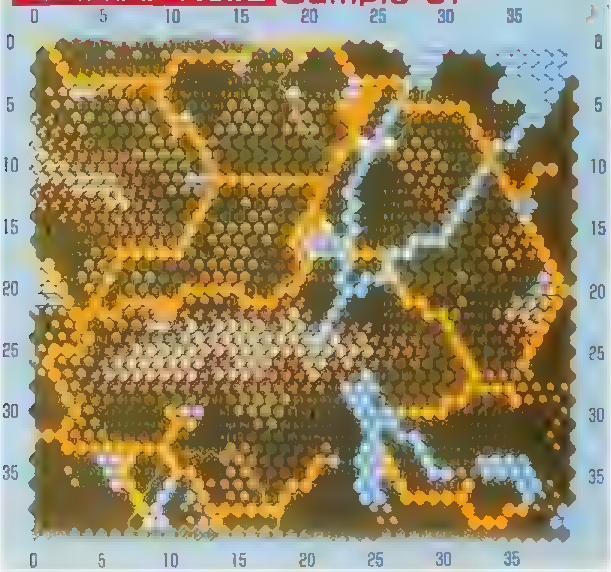
マップ概観　葉の形をした半島を道路が葉脈のように走っている。首都はレッド国が北東の端、ブルー国が南西の端にあるのに、ブルー国の都市は北西の端にある。ブルー国でプレイする場合は、まず装甲車でここを守りに行かせなければならない。

ブルー国初期配置の空港もレッド国のそばにあるため、事実上空港の初期値は0で、航空部隊は早くてもターン3からしか生産できない。そのことと都市の分布の偏りからいって、レッド国が有利。しかし、ブルー国は川によってやや守りやすい地形になっているし、全体的にみてそう大きな差はないので、人間同士での戦いにもある程度適している。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	4	1	30	25
レッド国	4	2	25	20
中　立	18	7		

大戦略MAP No.12 Sample-01



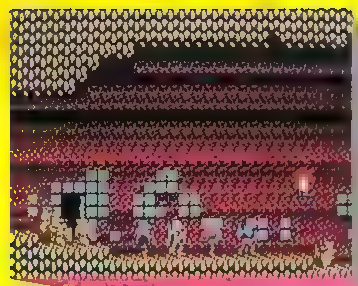
兵員を多く生産して多くの都市を占領すべし！

マップ概観　中央やや南よりの東西に伸びる山脈の東端から南端にかけて細長い湖があり、その両端は森と荒地になっている。このため、ブルー国の地上部隊は東から北東の方面への進出が難しい。もっとも、全体に都市は西へ偏っているのであまり問題にはならないかもしれないが、いずれにしてもレッド国有利。たた、ブルー国は序盤で都市を先取できるし、守りに強い。また、ブル ・国は初期空港数が0で、早くてもタ ・ン4まで航空部隊を生産できない。

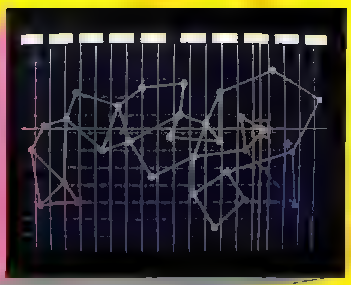
総都市数が多く2〜5ずつまとまっているため、兵員の部隊数を多くするほうが中盤までの優勢を勝ちとりやすい。輸送部隊もトラックよりヘ ・がいい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	2	0	45	35
レッド国	4	3	25	20
中　立	28	4		



日本ファルコム
ドラスレV

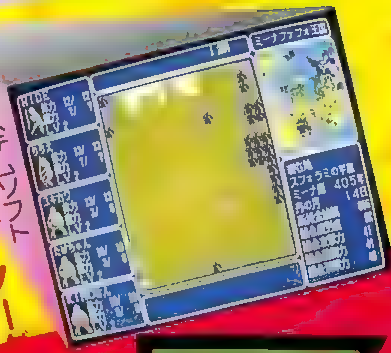


T&Eソフト
カリ・ユガの光輝

冬まで待てない！

期待の新作ベスト7

エニックス
ウイングマンスペシャル



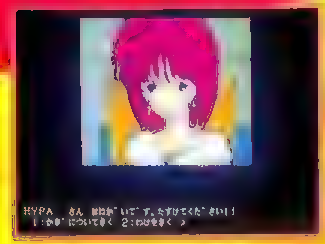
システムソフト
テイル・ナ・ノー

テクノポリス

10月号は9月18日発売です!!

毎月18日発売
定価480円

徳間書店



同人誌ソフト新レポート

その他
ウィザードリィ3 vs ウルティマV
グラディウス2 YAKSA
など
ゲーム情報がいっぱい!

新着MSX情報にドキドキ
FAN（ファン）♪

おもしろゲーム情報にワクワク
FAN（ファン）♪

トクするプレゼント情報にキャピキャピ
BOX（ボックス）♪

秋になると空が高くなる。空が高くなると、好奇心がフツフツわいてくる。バラエティに富んだ今月のF・F・Bです。

映画 MOVIE

英・米で大人気のCGメディアアイドル、SF仕立て誕生秘話。映画『電脳ネットワーク23』


[illegible]おさまれ[illegible]人間？

[illegible]かう。タイ[illegible]ーク23。[illegible]テレビ映画[illegible]そって[illegible]。[illegible]でも[illegible]おも[illegible]。

[illegible]あれ[illegible]

[illegible]ノイ[illegible]で[illegible]てしま[illegible]を使って CMを[illegible]かし この方式[illegible]より視聴者の生体を爆発させてしまうという副作用があったのだ」

ちゃんと生身の被験者を使って実験するシーンもあった。テレビを見て、[illegible]放電をはじめて[illegible]

あれはすごかったですね。

「……その副作用を隠そうとする[illegible]、その真相を[illegible]ター・エディスンは、局側に雇われた殺し屋に狙われ、駐車場の"最大高さ制限(MAX HEADROOM)"の遮断バーにバイクで激突して[illegible]

そこ[illegible]、に[illegible]あった文字が[illegible]た名前が由来だね。

[illegible]を発明[illegible]

[illegible]PCM音源で[illegible]

物語ということらしいです。

まあ　なんにしろよくできた映画だった。近未来のコン[illegible]されたビルや[illegible]の雰囲気がすごくよく出ていたし、とくに[illegible]をコンピュータ[illegible]女性コントローラー[illegible]リアルタイム制御争いがまるでゲームのようで楽しか[illegible]

「[illegible]」[illegible]と感じ[illegible]

まじめな"モン[illegible]"という感じでもある。

この映画は[illegible]


バイクで疾走するエディスン・カーター。演じるはマット・[illegible]

お問い合わせ先　F2株式会社☎03 423 6891

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者[illegible]
[illegible]大阪府[illegible]

テクノロジー TECHNOLOGY

HERO2000ってひょっとしたらキミより頭がいいかもしれないぞ

ロボットといえば、編集部ではガンダムやバルキリーなど(ロボット三等兵という人もいた)を思い出す人が多かった。でも、現実に身近なところで活躍しているのは、遊園地で見かけるロボットや自動車などを作っている工業用ロボットなどだ。

こうしたロボットたちの仕組みを研究したり、作り方を勉強したりできるのが、最近アメリカのヒース社で開発されたHERO(ヒーロー)2000だ。

高さ82.3センチ、幅41センチ、奥行き57.2センチ。そんなに大きくないけれど最先端の技術が詰めこまれている。

たとえば、光や音、距離、温度など感知するセンサーで回りの状況を考えながら障害物を避けて移動できたり、ボイスシンセサイザーによる音声合成でおしゃべりをさせたりすることができるそうだ。たとえば、歌を歌いながら踊らせることもできそう。(歌がうまいかどうかはわからないけど)。

手は1本しかないけれど、ちゃんと握る力を調整する機能もついている器用な手なのだ。

ロボットの頭脳は8088という16ビットのCPU。ほかにもROMやRAMが内蔵されているので、早い話が16ビットのパソコンを搭載しているようなもの。別売りのキーボードからBASICプログラムを入力して、30メートル離れたところからでも無線でコントロールできるし、もちろん、直接コントロールもできる。

また、オプションをつければバッテリーの充電が必要になると勝手にロボットがチャージャーに充電しにくいというおもしろい機能まである。

いろんな遊びができそうだなと思いながら、お値段を見るとなんと260万円。ううん、ちょっと高[illegible]

もっとも、[illegible]の教材用ロボットなんだそうだ。(問い合わせ先)ランドコンピュータ☎06-304-8424。

●一見するとスターウォーズに出てきそうなHEROくんです

気晴らし DIVERSION

一部読者への限定情報 テレアド番外編『まちがいさがしテレホン』

4月号で紹介したテレホン・アドベンチャー「地層階級王国」の番外編「まちがいさがしテレホン」が山口と大分を支局に行われている。

遊び方は本編のテレアドと同じ。代表インフォメーションに電話をかけるとゲームの進め方の説明が始まり、ドラマAが展開す[illegible]別の新[illegible]番号を教え[illegible]電話をすぐ[illegible]日[illegible]

このドラマAとドラマBを比べて間違いを8つ探し出すというのが「まちがいさがしテレホン」なんだ。

自分の記憶力を試してみたい[illegible]

ようね。

代表インフォメーションは下記のとおり。

●山口 0827-21-0920●大分 [illegible]21-9111

実施予定期間は87年7月27日～9月30日。

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者② No.3「スーパーロード[illegible]」[illegible]愛媛県・三宅し(鹿児島県・前野誠(広島県・松本博弘(北海道・坂本幸一(北海道・村上雄一(宮城県/佐藤康弘(千葉県・木村直人 三重県・高橋正彦(東京都・藤曲優子 No.4「大戦略」=(愛知県・土屋伸章(群馬県・谷井大介(千葉県・佐野[illegible]

アシュギーネ
ASH・GUINE

トレーラーのペイントがやっぱり照れくさい

夏休みのあいだ全国を縦断し夏休みとともに幕を閉じたアシュギーネ・コンボイ・キャンペーンの事後報告。

F・F・B取材班は初日の7月19日、代々木フリーマーケットをのぞいてみた。会場の横手を見ると、あるある、アシュギーネのイラストがペイントしてあるコンボイ。意外に軍用トラックのようで、なんとなくいかめしい感じがした。

会場内ではゲーム体験コーナーやアームレスリング大会などおもしろい趣向で十二分に盛り上がっていたよ。

◎アシュギーネ[illegible]とうしよくてさくしゃ

まじめな顔
STRAIGHT FACE

ソフトメンといっても新しいカップメンのことじゃないよ

「マッドライダー」などで知られるキャリーラボは去る7月17日、韓国・ソウルのソフトハウス"ソフトメン"と独占開発委託契約をしたそうだ。

韓国のソフトハウスとの提携は、日本のパソコンソフトハウスでは初めてのこと。今後、技術提携に基づくソフトメンでのソフトウェア開発や、日韓双方での発売業務を行う予定。

提携第1弾としてMSX2専用のシューティングゲームを開発中。発売は秋ころだそうだ。

どんなゲームが出てくるのか、ちょっと楽しみ。

◎[illegible]真右[illegible]の中村社長、左)

お祭り気分
WHOOPEE

'87夏コミケ潜入レポ

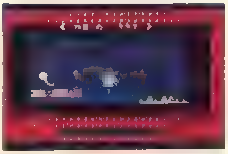
年に2回の大さわぎ!

コミケという言葉をキミは聞いたことがあるかな? 正式名称をコミックマーケット、コミックマニアたちが自作の本(同人誌)を持ち寄ってそれを売ったり、コスプレ(仮装大会)などをして楽しむお祭りのことだ。

最近は同人誌ソフトなども売られるようになり、そのなかから市販ソフトになるものも出てきている。MSXでもそんな有望同人誌ソフトが出てくるころでは……と8月9日、会場の東京流通センターをのぞいてみた。

会場内はさすがに[illegible]アの集まりらしく異様な熱気に包まれ数千、いや数万人にもおよぶ少年少女たちでほとんど満員電車。その熱気のなかで見つけたのが、「たかしくんの1・2・3」という3本入りのディスク版ソフト(MSX2専用)。

さっそく2500円で購入。編集部にもどって走らせてみた。タイトル画面でデジタイズした写真の画像が動いているのに感動して、思い切り期待したのだが、肝心のゲームのほうは……。まあ、ファンタムならボツになりますね。



◎試しに買ってみたものの、まあ、こういうゲームでしょ

コミケのMSXユーザーにはこれからもっともっとがんばってほしいと思うF・F・Bでした。

イ★ベ★ン★ト★情★報

このコーナーでは、読者にとって有益だろうと思われるイベントの開催情報をそのつどお知らせします。

まず、1つ目は、大阪のABCターミナルプラザ・エキスタで行われる『ATTACK'87 in OSAKA』。これは、T&Eソフトの主催で、レイドックの開発裏話やクイズ大会、シンセサイザー演奏などを盛りこんだT&Eとユ[illegible]の親睦会のようなイベントです。8月23日に行われるので本誌が出るころにはすでに過去の話。残念。

2つ目はまだ間に合います。9月16日から19日までの4日間、東京・晴海展示場にて『データショウ'87』(コンピュータ関係の展示会)が行われます。一般の入場は13:00〜17:00までで、入場無料。MSX2の新製品発表があるかも。興味のある人はぜひ行ってみよう。

3つ目は十分間に合います。10月1日から5日までの5日間、大阪のインテックス大阪で『エレクトロニクスショウ'87』が開催されます。こっちも見のがせない。

サイケデリック PSYCHEDELIC

行けるとこまで行ってみたい！新生サイケデリック

突然だが、秋になると山へ行きたくなる。遠足という行事の癖が残っているのだろうか。

そんな自分がうれしくもあり、恥ずかしくもある。俗にいうウレシハズカシってやつだ。

今まで、このコーナーをはじめとして、雑誌に何かが掲載された人も「わあ、本に出てる。うれしいな、でも全国の人がこれを見てるなんて恥ずかしいっ」という経験をしたと思う。

そんなウレシハズカシをみんなにもっと分けてあげたい。まずは、ショートショートの傑作。

★「世界の中心」★

K博士は、今まで研究を重ねてきた2つの薬を完成させた。1つはすべての原子の間を通りぬけることのできる薬。これを飲めばK博士の進行をさまたげるものは何もなくなる。そして、もう1つははるか昔から多くの人々が試み、成功することのできなかった不死の薬。

今、K博士は2つの薬を手に持ち、かすかに笑った。——まずは不死の薬を一気に飲みほし、次にもう1つの薬も……。この薬は飲んでから3時間ぐらいしないと効果が現れない。K博士は久しぶりに外に出て、喫茶店に入りコーヒーを注文する。

コーヒーを口にしながら、K博士はいろいろなことを考えていた。——私はもうじき不死身の身体を持つことができる。どんなこともできるんだ。私が願えば、世界の中心になることもできる。たとえ、それが犯罪であろうと私に手錠をかけることのできる者はいない。そうだ、私には何だってできるのだ。こみあげてくる笑いをかみしめ、時計を見る。——あと5分か。

この手で、私の手でなんだって……。世界の中心は私だ！

コトッ。コーヒーカップが手からスルリと転がり落ちた。続いて音もなくK博士の着ていた服の膨らみがなくなる。体がどんどん下へ落ちていく。K博士は、はっとした。——地球の引力に引かれているんだ、原子の間をすりぬけて。

K博士は青ざめた。私はなんてバカだったんだ。

K博士の体は降下を続けた。まもなく世界の中心となるであろう。永遠に……。

（静岡県・むの、ん の作品）

これを読み終わったあと、うーん、なるほどね～！　などと感心してしまった。最近、みんなの作品がレベルアップしている。新しい投稿の封を開けるのが楽しみな今日このころである。

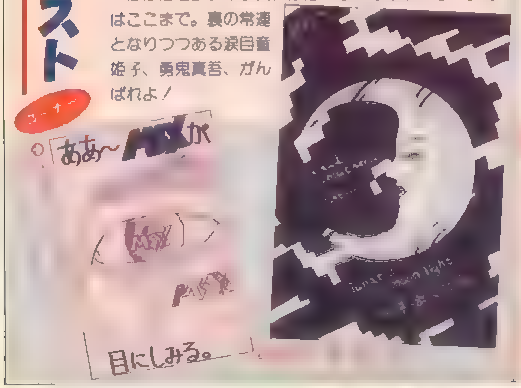
フリーイラスト コーナー

衣替えということで、イラストコーナーを2つに分けてしまいました。フリーイラストコーナーは、テーマ自由。イマジネーションの広がるままに、アートセンスやユーモアをめいっぱい効かせたイラストを送ってほしい。では、今月の作品のコメントです。

★田中将司の作品＝なんとなくおかしいのでつい採用してしまった。でも、もうちょっとイラストに工夫を。

★夢一眠人浪洪の作品＝毎回、趣向を凝らしたイラストをありがとう。アートディレクターもほめてました。

ほかにもよいイラストがたくさんあるけれど、今月はここまで。真の常連となりつつある涙目童姫子、勇鬼真吾、がんばれよ！



ゲームイラスト コーナー

今月はこの2枚のゲームイラストを載せましたが、次回からはゲームを指定して、そのゲームのイラストをかいてもらおうと思います。というわけで、11月号のゲームイラストのテーマは『ガリウスの迷宮』。

★未永仁志の作品＝タッチが慣れているね。影の付け方がうまい（住所が書いてないので連絡してね）。

★Pちゃんの作品＝ア・ミターバとマータリ・シュバンの顔が"たがみ"してる。

9月号で掲載者には特製テレホンカードを送ると書きましたが、テレホンカードは現在製作中です。必ず送りますので、首を長くして待っていてください（サイケデリック担当・ともや）

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者 [illegible] 青森県 [illegible] 福島県 [illegible] 新潟県 信田クン 宮城県 [illegible] 茨城県 [illegible] 栃木県 大倉 [illegible] 埼玉県 [illegible] 千葉県 [illegible] 東京都 [illegible] 神奈川県 [illegible] 大分県 安部俊幸 新潟県 高坂 [illegible] 大阪府 [illegible] 兵庫県 [illegible] 鳥取県 [illegible] 広島県 野中 [illegible] 山口県 [illegible] 千葉県 [illegible] 田中

ためになる本 おもしろい本 3冊まとめて紹介

■ディーヴァを楽しむ本

MIAの新刊『ディーヴァ・ファンブック』は、あの『ディーヴァ』の攻略法をはじめ、ゲーム制作の裏話、小説などを満載。ファンにはうれしい1冊だ。

■マシン語を覚えよう

『MSXマガジン』で1984年10月号から86年3月号まで連載された同名の記事を加筆・再構成したのがアスキーの『パワーアップ・マシン語入門』。マシン語モニタプログラム、MSX1/2のBIOS一覧、Z80Aマシン語コード表などもついた、ていねいなマシン語入門書だ。BASICに慣れたキミ、次はマシン語に挑戦してみない?

■BASICのお勉強

同じくアスキーから出た『MSX2 BASIC入門』(B5版/定価2500円)は、真面目にBASICの基礎を学ぶ本で大学のパソコン講座のテキストという感じ。MSX2のBASICの命令すべてを解説しているわけではなく、ピックアップした形になっている。

秋は収穫の季節。F・F・Bプレゼント畑は今月も豊作。

とくとご覧あれ。

●松下電器産業から

①アシュギーネTシャツ(M)……5名様

②アシュギーネ・テレカ……5名様

③アシュギーネ・ブロマイド……5名様

●ポニーから

④『プロジェクトA2』の下じき……10名様

●徳間コミュニケーションズから

⑤『デジタル・デビル物語　女神転生』のビデオソフト(スタンダード・ステレオHiFi)……3名様

このビデオソフトをほしい人は、かならずハガキにVHS希望か、β希望かを明記してください。

●MIAから

⑥『ディーヴァ・ファンブック』……3名様

●アスキーから

⑦『MSX2 BASIC入門』……3名様

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と品名、氏名・年齢・住所(郵便)・電話番号を書いて、

〒105 東京都港区虎ノ門4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
F・F・B係

まで。

締切りは9月30日必着。当選者は11月7日発売の12月号の欄外で発表します。

*最近、ハガキに応募券を貼り忘れてる子が多いぞ。ポストに入れるまえにもういちどハガキを見直してみよう。

相談事 ひそかな情報etc. はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etcを求めています。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きだいことのある人は、『直撃』係まで。

●自分のかいたイラスト、4コママンガ、ショートショート、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、『サイケデリック』係まで。*イラストなどは、どんな大きさの紙に描いてもかまわないけど鉛筆描きはペケ。ショートショートなどは、400字詰め原稿用紙2枚程度にまとめてください。

●キミが最近夢中になっているゲームなのに、雑誌であまり採りあげられていないようなゲームがあったら『名作』係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、だいぶうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると、楽できてうれしい。

*F・F・Bは読者の手、足、目、口、耳、鼻、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌　そのほかいろんなものになります!

F・F・B

にゅうす

MSXではないけど、NECが新しいゲーム機『PC Engine』(2万4800円)を突然発表。大きさはMSXファンの半分以下で重さ350グラムと非常に軽い。ソフト"256×216ドット(プログラマブル)で512色の表示が可能だ。スプライトは両面に最大64個まで表示可能。最大32×64ドットのデカキャラがチラッとことなく動きまわる。ソフトはカード型で値段は4500円程度とか。9月末に発売とのことで、来月のF・F・Bで紹介する予定!

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者4[illegible]

ゲームの抜け道、秘(マルヒ)情報教えます！

ゲームのぞき穴

今月は質問のほうが多くて、下から押されて面積が狭くなっちゃった。でも6ページもあるから技の数は先月号よりも1つ多い17個もあるよ。やったね♡

ガリウスの迷宮

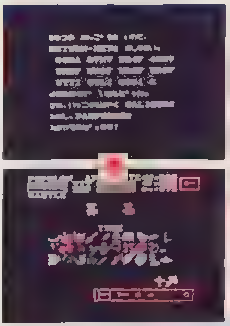
フルアイテムで冒険を始められるパスワード

どこのワールドも攻略してないのに、すべてのアイテムが揃っているパスワードを教えよう。

OG2A 67NV UR4F 4237
JR5F LR6F JR3F LR2F
UYT1 CYL C8D1 C

です。

（秋田県・片ヶ瀬裕史・？歳）



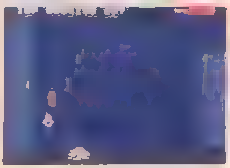
通り抜けできます

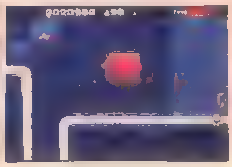
送られてくるお手紙の90%は「通り抜けできます」宛なんだ。そこで、大幅に拡大してあなたの悩みを一気に答えちゃうよ。早く壁をぶちやぶっていろんなことを試して、ウル技をたくさん見つけて、「ゲームのぞき穴」を盛り上げよう。

GAME CRUSADERS ゲーム十字軍

前回の古風な看護服に替わって、今回は現代的な歯医者の助手っぽいかっこをしたよ！ちょっとアダルトなピンクの白衣(？)なんだけどわかるかな～。みんなのお手紙がたくさん届いて人気が高まればカラーになるかもね。

忍者プリンセス



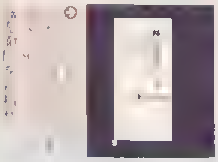


忍者プリンセス

くるみ姫を増やせたり面セレクトできるよ！

タイトル画面が出てきたら、カーソルキーを、上下上上下下下上上下上と押そう。すると、人数を増やせたり、面セレクトできる隠し画面が出てくるぞ。カーソルキーで好きなように設定してGRAPHでスタートだ。

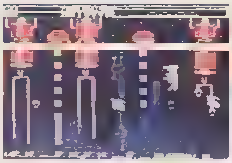
（石手県　今生意気思・22歳）



ディーダブ

敵が弾を出さなくなったらやりほうだいだよ

惑星戦でF5キーを押すと退却することは知ってるね。ところがF5キーを押しっぱなしにしておくと、TIMEが止まりBGMが消えていき、敵が弾を出さなくなるのだ。そこで、F5キーを離さないようにして、



全部OUTにしちゃおう。

（佐賀県　淵上光昭・14歳）

やりたいほうだいだなあ

ドラゴンクエスト

姫といっしょに宿屋に泊まるとひやかされる

ドラゴンをやっつけて姫を助けたら宿に泊まろう。主人が変なことをいうよ。

（千葉県　[illegible]）

えっ、何を楽しんでいたんだ

ツインビー

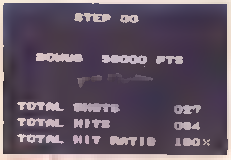
情けないけど、1面の安全地帯を発見したぞ

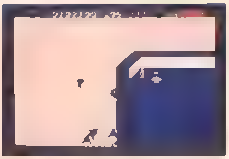
1人用でゲームを始めたら、まっすぐ進んで、画面の一番上に行きます。そして　そこでじっとしていると　全然敵に撃たずに、1面のボスのところまで行ってしまう。

（千葉県　香谷幸一・12歳）

これをやると、パワーアップができないから損かな？

いればいい





A 君は、あと1つみたいだけど、みんなのために、すべての寒天城秘伝書のありかを写真で紹介するね。

1面は岩が忍者に変身したヤツをやっつけると出る。2面は田んぼの右上の滝に行くと出る。次に3面でTOTAL HIT RATIO（ヒット レイショ）を100にすると、4面の3匹目の敵から出る。5面にはなく、6面で右側の塀に囲まれたところの一番上に出る。7、8面にもなく、9面の右上の端に出るのが5つ目だ。

ヤングシャーロック

Q 『ヤングシャーロック～ドイルの遺産～』をやっているのですが、大英博物館の図書館で、何を調べたらいいのかわかりません。

いろいろためしてみたのですがダメでした。どうか教えて下さい。お願い！

（北海道　EGAWA・[illegible]歳）

A 大英博物館の図書館で調べる言葉は　ドイル[illegible]の[illegible]であるハン[illegible]ナカ[illegible]で殺害されたときに残された[illegible]なのだ。

全部で[illegible]を[illegible]絶対[illegible]

Q 倉庫[illegible]れません。倉庫[illegible]でもころころきがしゃまをするのです。どうしたら入れるのか教えて下さい。もう何日も悩んでいるんです。

持ち物は、日記、住所録、手帳、ロケット、お金、ランプ、カギ、イヤリング、写真です。

（東京都　池谷大介・[illegible]歳）

A この倉庫前、ごうろついているころつきは、骨させばすんなり通してくれるのだ。

ころつきを骨すには、ある場所でピストルを手に入れる必要がある。その場所は自分で捜し回ってみよう。

ザナック

Q 0面を[illegible]する[illegible]を教えて。

（9月号　十字軍の担当・22歳）

A そんなことは、カンタンなのだ。まず2面に行って、ワープするエネミーイレーサーを出す。そいつが黒くなったら取ると、1面の最初に戻る。これを何回も繰り返せば機数がたくさんになるので、それから0面に行けば、楽勝だ。

（広島県　TAKE・14歳）

天使たちの午後

たった4回のコマンドでホテルに行けるんだ

ゲームをスタートしたら「いえ　いく」とする。次に「つくえ　あける」とする。そして、「かね　とる」としたら、いきなり「ホテル　いく」とすれば由美子とホテルに行ってしまうんだな。

（群馬県　須藤功・18歳）

さすがは18歳。目のつけどころが違うぜ。

めぞん一刻

こずえちゃんの家で花をいっぱいもらおう！

響子さんの女子高校時代の写真をこずえちゃんの家で見ると、花が何回でも取れるんだ。

四谷さんの写真でも可能だよ。

（富山県　劉備玄徳・？歳）

☆響子さんに電話を入れなきゃ。

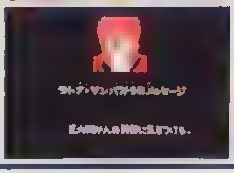
スーパーレイドック

貴重なヒントを教えてくれるラトナ・サンバ

電源を入れる前に、『スーパーレイドック』をスロット1に、『ティーヴァ～アスラの血流～』をスロット2に差しこもう。

そうしてから、電源を入れていつものように、名前を入力したりいろいろしよう。すべての作業が終わり、さてゲームが始まるかなあと思うと、『ティーヴァ……』のラトナ・サンバが出てきてヒントを教えてくれる。そのあとに、ゲームが始まるのだ。ゲームを進めていくと、何度か出てきていろんなヒントを教えてくれるよ。

（埼玉県　魔神我ZZ・16歳）



天使たちの午後

Q 由美子とホテルまで行きました。けれど、そこからどうしたらいいのか、わかりません。

（東京都　戸枝和史・13歳）

A あーあ、また来ちゃったよ。今回も13歳か。しょうがないからヒントを1つ。ホテルに行けたのは、[illegible]た欲望のままに振舞ったり、そうすれば道は開ける。[illegible]

めぞん一刻

Q [illegible]

A [illegible]

せん。カーテンはしめられませんか？

（千葉県　向後修一・16歳）

A 響子さんの部屋にあるフォトスタンドは、取ることはできない。だけどこのフォトスタンドを取ろうとすると話が先に進むようになるのでこれはとても重要なものなんだ。

Q [illegible]

A [illegible]う。管理人室のフォトスタンドを取ろうとすると、[illegible]

出てきたり、あけみさんが来たりして邪魔をするけど、何回かやっているうちに、郁子が来る。そうしたら音無家に行けるようになるはずだ。

もう1つの宴会の開き方は、一の瀬さんにお酒を3回見せるか、おばあちゃんのいる時におばあちゃんを一の瀬さんに見せるか、おばあちゃんにお酒を見せるかすればOKなんだ。

邪霊の封印

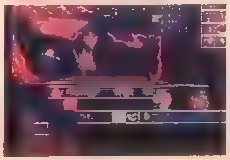
Q 導師(白黒)に会えません。どうしたらよいのでしょうか？

ちなみにフルハンパーで知名度は＋6000です。

早くコウモリの仮面がほしいよ～。期待しています。

（神奈川県　匿名希望・13歳）

A [illegible]では御要望にお答え[illegible]



ゲーム十字軍

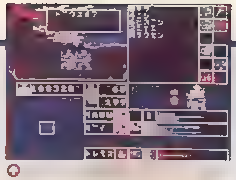
覇邪の封印

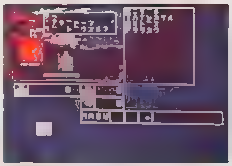
ものすご〜く悲惨な変てこパスワードなのだ

変てこなパスワードを2つ見つけました。

まず「ASCII ASCI …」と何度も「ASCII」を入れると仲間は全員そろっていて魔法やアイテムがほとんどある。お金は10万ちょっとで、まじない師、アルゴの船がある。しかしキャラクタの状態がすご〜く変です。

もう一つは、「SSS……」と最後まで「S」を入れると、お金、アイテム類は全て0で自分1人でアギャーマの前に出現するのですぐ死んで、ま…でしょう。





（…県　松尾伊一郎・15歳）

…には立たないけれど、1度ぐらいためしてみてもおもしろいかもしれない。

プレイボール

リリーフ起用できみも監督気分になれる！

リリーフ投手の出し方を教えよう。

自分が守備の時、バッターウ…かまえる前にコントロールディスクのA…ボタンを同時に押してRかしを選ぼう。R…は投手…しは左投手だよ。

（大阪府　中嶋昌幸・14歳）

…同じ事をバッタ…の時にすると代打が出せるよ。

…左右と押せばいいんだ。

（山形県　いかの足・15歳）

ガーディック

サウンドテスト画面へ行く隠しコマンドだ

電源を入れてしばらく待って…キングの画面になってから…カ…ソルキーを左右左右と押せばいいんだ。

（…県　…）

軽井沢誘拐案内

Q …

…第5章で…

A …

Q …

A …

A …の…室へ…の進…の…に…。部屋の隅々まで…ましょう。…をしいかな。

…第5章で必要なアイテムは、…

Q …

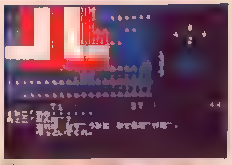
A …

…ないの…

…クラブ名簿のほうは…

Q …

A …



ガーディック

Q …パワーと引き替えに…か2UP…

（…県　…・17歳）

A …

ドラゴンスレイヤーⅣ

BGMセレクトで好きな音楽を堪能しようぜ

＊とSELECTを押しながら電源を入れよう。そして、家の中で右の写真の場所に手を持っていきZかSHIFTを押すとBGMが変わっていきます。

（徳王県　塩原利夫・16歳）

ドラゴンスレイヤーⅣ

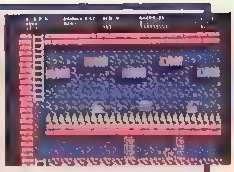
イタァ〜イさかさつららもこれで大丈夫だよ

さかさつららの上に乗っても、ダメージを受けない方法を見つけました。やりかたはとても簡単です。

さかさつららの上に乗ったら、カーソルの上と行きたい方向を同時に押すだけ。ジャンプも可。

（愛知県　丹羽貴之・7歳）

つまり行きたい方向のななめ上にキーを入れればいいわけ。



ドラゴンスレイヤーⅣ

シールドのほしい人はセリナ姫に会おう！

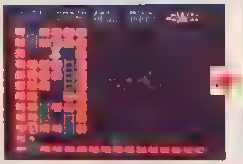
シールドが見つからず、デカキャラに苦戦している人のためにシールドのありかを教えます。

まず、1匹目のデカキャラを倒し、クラウンを手に入れ、そのクラウンを持ってロイアスで地下迷宮に入る。

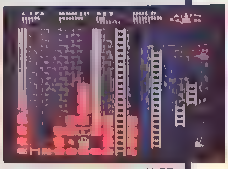
そしてアイテムをクラウンにセットして、金髪のセリナ姫の下の立ち、方向キーの上を押す。

そうすると今まで入れなかったSHOPに入れて、その中に95GPで[illegible]

（愛知県　S.T.・4歳）



◎金髪のセリナ姫の下



☆ナイスな情報だね。その他隠れSHOPなどあったら教えて。

ドラゴンスレイヤーⅣ

Q いま私はとっても悩んでいます。ドラスレファミリーのマトックのある場所がわからないのです。

これがないとリルルのエリアへいつまでもいけません。どうかある場所を教えてください。

（東京都／セリナ・14歳）

十字軍のあにさん、グローブのありかを教えてくだせえ。

（千葉県　林道一郎・13歳）

ポチのクラウンはどこ？

（神奈川県　土原英嗣・13歳）

A ドラゴンスレイヤーⅣの質問は、やはりアイテムの場所を教えてほしいというものしかないんだけど、アイテムの場所をみんなにわかるように説明するのは難しいのでマップで場所を示すことにした。

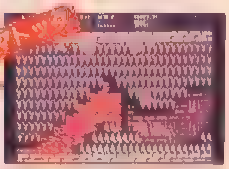
行きかたは、9月号のP28〜29の完全攻略地下マップを見ながら自分でいろいろ試してみよう。アイテム捜しがこのゲームの楽しみなんだからね。

グローブ

◎お魚さんの尾っぽの近くにあるんだけど、入口は壁の上なんだ

クラウン

マトック



※自分で見つけたアイテムも書き込もう！

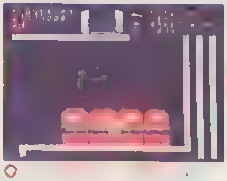
[illegible]を私は[illegible]ん　ドラスレⅣのシールドについて教[illegible]

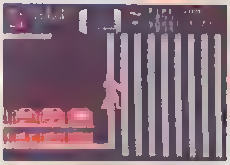
エイリアン2

隠れワープ部屋発見！ステージ1へ逆戻り

とーとつですが、スクウェアのエイリアン2のワープゾーンそのものを発掘しましたので報告いたします。

ステー[illegible]とあとの[illegible]





[illegible]でしまう。

（京都府　野々口功一・?歳）

1面に行くには便利だね

スーパーレイドック

ネッシー登場で、ステージクリアが簡単だ

ステージ7で海の右側のほうを対地ミサイルでひたすら撃つとネッシーが登場し、ステージ最後の[illegible]の爆発が[illegible]によってしまうのだ。

（秋田県　さらみくん・13歳）

ネッシーでラッキーしない?

ガルフォース

レベルが11、機数が9 強力隠しコマンド

あのガルフォースで隠しコマンドを発見しました。

1と5と0のキーを押しながら女の子を選んでスタートするだけです。レベルが11で始まり残り機数が9あります。

（静岡県　松井知也・15歳）

☆これで最初っからとっても楽しめるぜ。

ウイングマン2

Q アイテムを全部そろえてからボドリムスに行ったんですが、研究所でつまっちゃったんです。

カギ穴が岩のすきまにあるんだけど、うまくいかなくて困っています。どうしたらいいのでしょうか？　教えてください。

（広島県　山本晋・?歳）

A 研究所の壁を調べると鍵穴らしきものが見つかる。この穴に使えそうなものといったらハリガネぐらい。

しかし、ハリガネはそのままでは使えないのである。

このハリガネ、実は形状記憶合金でできているのだ。

ここまで言えばわかるよね！

夢大陸アドベンチャー

Q やっと23面までいったと思ったら、あっけなく死んでしまいました。最初からやったら何分かかるんだと思っていたら、コンティニューがあることを聞きました。でもやりかたは教えてもらえませんでした。どうか教えてください。

（神奈川県　元祖日の丸・12歳）

A う～ん。そこまで行って死んでしまうとはとても悲しいものだ。君の為に教えてあげよう。

ゲームを始める前のレベルを選択するところで、「KAZUMI」または「NORIKO」とキーを押して、スタートすればいいんだ。「NORIKO」でコンティニュー[illegible]

するどい質問とすごい情報大募集

といったようなわけで、今回は充実の6ページでした。

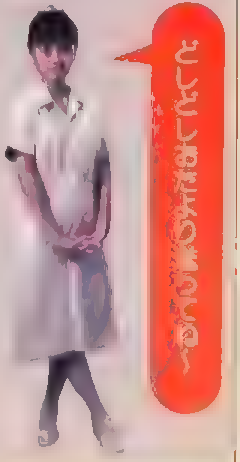
今後もますますおもしろいページにしたい。それには、君達のお手紙だけが頼りなんだ。

コマンドやパスワード、その他のいわゆるウル技などの新発見をして、自慢したくてたまらない君は「ゲームのぞき穴」のコーナーまで。AVG、RPGに限らず、どんなゲームで受け付けています！　相談事は「通り抜けできます」のコーナーまで。お手紙を出してね。

宛先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

ところで、採用者への謝礼だけ[illegible]いろいろ考えた結果、情報のスゴさによって、量をつけ[illegible]ゲーム[illegible]ト。その他の人[illegible]特製[illegible]ポンカードをあげる。そして、質問を送ってくれた人は、その答えがプレゼントということね。

ゲームをプレゼントしちゃう人は毎月このコーナーの欄外で発表します。

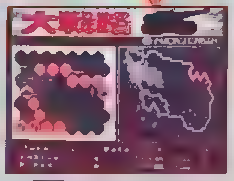


MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています！ FAN

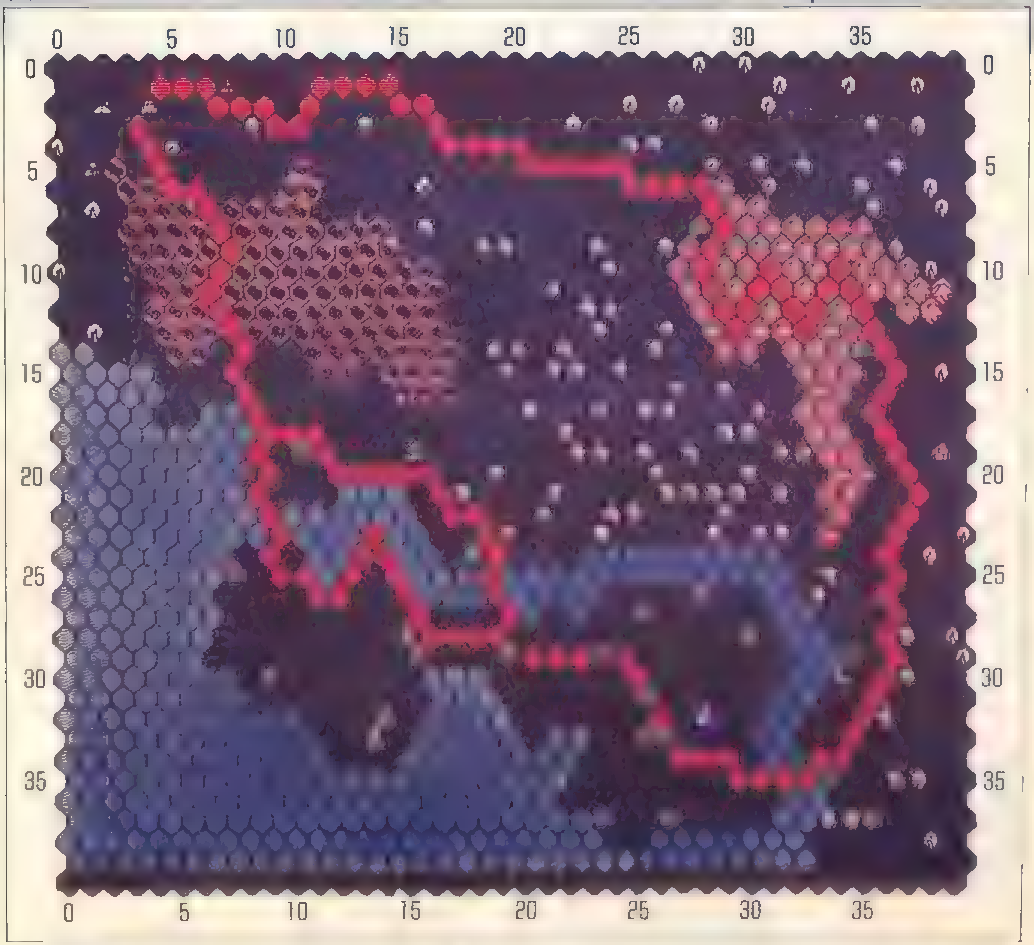
STRATEGY（ストラテジー）というのは戦略とか戦術を意味する名詞。そういうわけで、ついにシミュレーションゲームの情報公開コーナーができた。第1回は、大戦略の戦略募集に送られてきた長大なレポートと、信長の野望 全・国・版の戦略募集に送られてきたちょっと暗めの戦略を公開！

大戦略

Last War（ラスト・ウォー）数々の戦略、戦術を駆使してのジックリ作戦64ターン勝利までの全記録



☞50ページ



●Last Warのイラストマップ

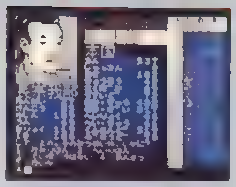
当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者発表　No.9「聖獣魔II スペシャル」　東京都 青柳[illegible]　奈良県 [illegible]　愛知県 [illegible]　[illegible]県 本田[illegible]　福井県 西[illegible]　[illegible]県 [illegible]　[illegible]県 [illegible]　[illegible]県 [illegible]　愛知県 神戸[illegible]　大阪府 [illegible]●8月号FF8プレゼント当選者[illegible]　[illegible]ノート」。京都府 大久保智史　宮城県 [illegible]　[illegible]県 安田浩　鳥取県 [illegible]　[illegible]県 [illegible]　埼玉県 [illegible]　秋田県 大越生広　兵庫県 木下[illegible]子

STRATEGY

信長の野望（全・国・版）

摂宗我部元親（土佐）で旗上げ四国、九州を暗殺を駆使して統一し、一気に北上する。暗殺から始まる全国統一



☞58ページ

情報募集

■募集内容　キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX　MSX2版のシミュレーションゲーム（三国志、信長の野望 全・国・版、大戦略など）の情報を大募集！
■応募方法　市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に！
■送り先　105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください！

大戦略

Ver マネー50でのシンプル、ながら最少ターン勝利までの記録

広島県　倉 康子さんのレポート

[illegible] 戦略目[illegible] 生[illegible]ばいけない[illegible]ってしまいかねないので、ちょっと戦略や戦術の部分によ[illegible]ておいた。

基本戦略は
1 Last War
より[illegible]ブル
[illegible]

国は多い。[illegible]国の周辺にはやっぱ都市もなく、また、取れそうなレッド国の都市もない。つまり、生産力はかなり長期[illegible]わた[illegible]ブル[illegible]国は不利、圧倒的に[illegible]であるマネーを[illegible]にしてあるので、生産力が[illegible]増すのは終盤のみ）。

[illegible]

道の周り[illegible]には、[illegible]圧がまったくない。つまり[illegible]効果を生かせないのである。したがって、ここでレッド国と消耗戦をやるのでは勝ち目がない。

よって、早期に島へ渡る3本の橋（道路）のうち2本（左と中央）を安価なコストで生産できる輸送トラックや歩兵などを使って[illegible]し[illegible]の車のほうでは地形効果のある山岳地帯で有利に戦いながら、態勢を整えて島の左半分をとるようにする。これれば、勝利がみえてくる。

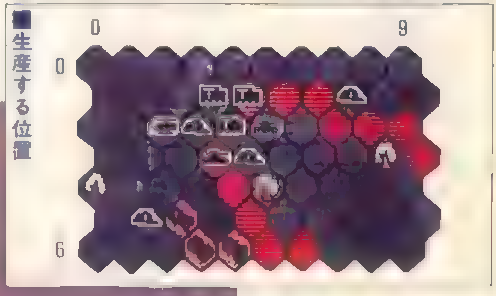
この間、生産力の高いレッド国は航空ユニットを生産してくるので、あっかしめ対空部隊を攻めて来そうな部分に配置。

では[illegible]開始。

ターン1

国の状態	マネー	都市	空港
ブル国	$1500	3	1
レッド国	$1500	14	3

■生産する位置



生産

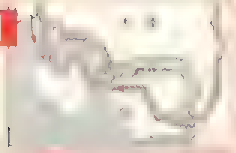
[illegible]3部隊
[illegible]1部隊
[illegible]1部隊
[illegible]部隊

[illegible]ト国の[illegible]都市を目指す。

装甲車は敵の攻撃を食い止め[illegible]

■勝利への流れ

1



2

3

4

5

[illegible]敵の攻撃をとめる

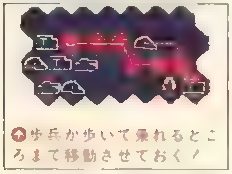
当選者発表

●8月号F・B[illegible]

ターン2

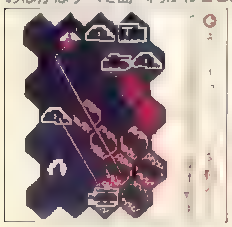
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 500	3	1
レッド国	$1600	14	3

①都市(7, 1)の歩兵は、先に輸送トラックを移動させておいてから乗員する。そのほうが早い(歩兵は3ヘックス進めるので、できればそこまで輸送部隊をもっていく)。



②都市(1, 5)の歩兵もイロコイスを先に移動させてから乗員する。

③①で輸送トラックに乗せた歩兵は東に広がる山岳地帯へ。そのほかはすべて島へ向かわせる。



生産

イロコイス1部隊

歩兵1部隊

歩兵は工兵よりも足が速く安いので、もっぱら歩兵を使う。

ターン3

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	[illegible]	1
レッド国	$ 8[illegible]2	4	3

①歩兵を乗せた輸送トラックを山岳へ。

②その[illegible]まりは島へ向けて進めること。

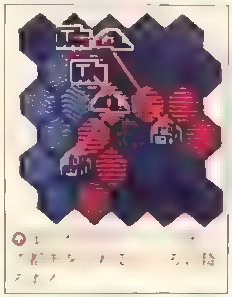
生産

装甲車1部隊(首都[illegible]生産する)

ターン4

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 547	3	1
レッド国	$1786	14	3

①輸送トラックから歩兵を降ろす(次のターンで占領できそう)。



②ブルー国の装甲車2部隊は島の中へ移動する。

生産

補給車1部隊

装甲車1部隊

敵の動向

①レッド国のゲバルトが1部隊、大陸と島をむすぶ中央の橋の上まで来ている。

②中央の橋上まできていたゲバルトが、Uターンして、島の西部へ向かう。その他の部隊も全て島の西部へ(シメシメ!)。

③大陸側の中央部の中立都市(18, 24)へイロコイスから歩兵部隊を降ろす。

ターン5

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	3	1
レッド国	$ 7[illegible]2	14	3

①中立都市(8, 20)と(18, 19)を占領する。

②イロコイスでレッド国の都市(7, 25)の右側まで行き、歩兵を都市上に降ろす。

③[illegible]用意みブルー[illegible]は1台は大陸側右へ移動、もう1台は西の橋[illegible]

④初戦勝。装甲車2部隊で敵ゲバルトを攻撃。ここでは敵をひきつけて徐々に後退させる方針。

生産

装甲車1部隊

敵の動向

①大陸側の中立都市(18, 24)を占領する。

ターン6

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 558	5	1
レッド国	$1875	15	3

①レッド国都市(7, 25)を占領する。

②敵ゲバルト1部隊を全滅させる。

現在の方針

当分はできるだけ敵の部隊を島の西側へ引きつけておく必要がある。

③輸送トラックが山岳部分へようやく到達。中立都市(26, 8)へ歩兵を降ろす(次ターンで占領可能)。

④敵は島側にレオパルド5部隊、ゲバルト4部隊あり。

生産

ローランド1部隊

⑤将来攻めてくるであろう敵の航空ユニットに備えて、ローランドを作る(終了までにA−10、F−16各5部隊を壊滅させた)。

敵の動向

①中立都市(33, 35)を占領。

②レオパルド2部隊、ゲバルト4部隊という大部隊で島の西部へ攻撃をかける(そのほかレオパルド4部隊、装甲車1部隊が控えている)。

ターン7

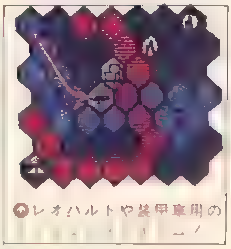
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	[illegible]	1
レッド国	[illegible]	15	3

①[illegible]都市(8, 8)を占領する。

②[illegible]を占領する。

③敵の都市を占領すべく、歩兵部隊前進。現在、この島にいる味方部隊はほとんど全滅の予定。

④中央の橋を封鎖すべくイロコイスを橋の横へつける。さいわい6ヘックス以内には対空部隊なし。



生産

装甲車1部隊

敵の動向

①大陸部(右側)中立都市(35, 37)を占領。

ターン8

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 829	7	2
レッド国	$1955	16	3

①島の左側の部隊はかなり被害をうけ、敵の圧倒的優勢にくらべて心もとないが、もともと犠牲部隊なのでやむなし。

島の左側の部分には、敵のゲバルト4部隊+レオパルド2部隊もあるが、味方は装甲車1部隊+輸送車トラック1部隊+歩兵1部隊が残るのみ。

②歩兵部隊でレ[illegible]国[illegible]都市(9, 30)を占領する。この部隊は今のタ[illegible]ア消滅させられよう。しかし[illegible]た(敵の引きつけと、[illegible]の都市占領効果は残る)。

③左側の橋を封鎖すべく歩兵部隊を橋の上にお[illegible]

④中央部の橋もイロコイスによ[illegible]で輸送トラックに敵の歩兵を攻

当選者発表

●8月号F・F・Bプレゼント当選者[illegible]

撃させたため、敵の歩兵が都市から引きあげ、敵輸送トラックに乗ったため、幸運にも都市に味方の兵員を降ろせた。

> 戦略方針の第1目標は
> 完全に達成された！
> "左と中央の橋の封鎖"

生産
装甲車2部隊
歩兵1部隊
敵の動向
大陸右側の中立都市(34, 29)に歩兵を降ろす。
島の都市にある味方の歩兵ユニットを消滅させる。
戦力比較
ターン8を終了した時点で敵と味方の兵力は次のとおり。

兵器名	ブルー国部隊数	レッド国部隊数
イロコイス	2	1
レオパルト	0	10
装甲車	5	1
ケバレット	0	4
ローランド	1	1
補給車		0
輸送トラック	2	3
歩兵	5	4
合計	6	24

圧倒的に敵が有利だが、島の外側にいるのは、歩兵3部隊、輸送トラック2部隊、イロコイス1部隊の計6部隊にすぎない。
ここでしばらく当方の態勢を整備する。その間橋上ではこぜり合いが続くことになる。

ターン9

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$66	8	2
レッド国	$1738	15	3

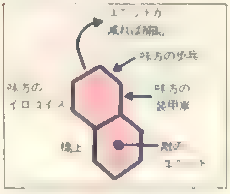
①大陸側のレッド国に占領された都市(18, 24)を、ブルー国が逆占領する。ここは、敵の進軍を止めるための重要な補給基地になる。
②都市数の多い敵国は、いずれ資金が多いため航空兵器を生産してくる。そのため対空兵器を用意しておきたい。

生産
ローランド1部隊
敵の動向
封鎖のため左側の橋上においた歩兵に対して、敵レオパルド(7ユニット)が攻撃する。
島の左側に味方の装甲車(3ユニット)が残っているため、依然として部隊の進出あり。
大陸右の中立都市(34, 29)は占領される。隣接空港(34, 30)へも歩兵が降車。

ターン10

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$813	9	2
レッド国	$1794	15	3

①封鎖用に置いたイロコイスの燃料が少なくなったので、やむなく歩兵に変える。
味方のユニットをいくつか用意し、燃料切れや敵の攻撃で少なくなったら順に交代させる。弱小部隊でも3部隊くらいあれば封鎖可能。



②左側の橋を封鎖していた歩兵が傷んだので、装甲車と交代。敵の攻撃部隊をうまく味方の装甲車などで減少させれば、味方の歩兵などと交代した場合に持続できるターンが多くなる。
たとえば敵レオパルドが2ユニットなら少なくとも歩兵でも5回以上は持つということになる。ちなみに、敵は損害を受けない限り、より強力な敵攻撃部隊と交代できる状態にあっても交代しない(たまには、弾薬が切れていてもどかない)。

生産
装甲車2部隊(うち1つは山岳地帯へまわすので、都市(7, 1)に作る)
敵の動向
①島に残存する味方の装甲車を掃討する(ついに島の中の味方部隊は全滅した。しかし、よく敵を引きつけ、都市の占領には効果があった)。
②島の中に残ったブルー国側の2都市の1つ(7, 25)についに敵の歩兵が降りた。いずれ、この島の中の都市は再度すべてレッド側に落ちよう。
③レオパルドが1部隊のみ右側の橋から島の外へ出ていく。

ターン11

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$847	9	2
レッド国	$1819	15	4

①山岳地帯の出口のほうのレッド国に近い中立都市(35, 14)を占領する。
②装甲車を2部隊山岳地帯へ向かわせる。敵のレオパルドのくるのが早そうである。
③橋上はいずれも装甲車に交代する。
生産
装甲車2部隊
敵の動向
①大陸右側からレオパルドが1部隊迎撃に来る。そのほか、レオパルド1部隊、装甲車1部隊が島外を右側の橋から出ようとしている。
②ブルー国の都市(7, 25)は再びレッド側に占領される。

ターン12

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$78	9	2
レッド国	$2785	16	4

①輸送トラックで敵輸送トラックを攻撃。
②装甲車を4部隊山岳地帯へ送る。
③そろそろ敵が航空ユニットを生産し始めるもよう。

ローランドを3部隊はつけたい(3部隊のうち2部隊が攻撃、残る1部隊を補給にまわせれば完全)。
生産
補給が多く今回なし
敵の動向
①右側の橋から島外へ少しずつ敵部隊が出てきた(レオパルド3部隊、装甲車1部隊、輸送トラック1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊)。
②しかし、依然、島の左側へ行く部隊もみられる。

ターン13

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$187	9	2
レッド国	$4010	16	4

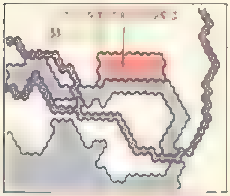
①中立都市(38, 19)を占領する。しかし敵レオパルドが早いので、味方の装甲車がくるまでは持ちこたえないだろう。
生産
ローランド1部隊
輸送トラック1部隊

ターン14

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1095	0	2
レッド国	$5099	16	4

①ようやく装甲車5部隊が山岳地帯へ達する。
山岳地帯が主戦場なら装甲車はだんぜんコスト安。山岳へ入れるため、地形効果が働き極めて有利である。
生産
ヒューイコブラ製造予定のため生産なし。
敵の動向
①ブルー国都市(38, 19)の歩兵は全滅させられる。
②中央の橋は味方のイロコイスとレオパルドの対峙でまったく変化なし。左側の橋は装甲車対レオパルトの形を長引かせすぎたため、装甲車が消滅した(交代用の装甲車があるので封鎖がとけることはない)。

③ブルー国の無防備の都市(35, 14)と(38, 19)へ敵の歩兵が降りる。
④ついに敵はA－10を作る。だいたい敵の飛行場の左上あたりを襲ってくる。



ターン15			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1580	10	2
レッド国	$3103	16	4

①中立都市(35, 14)を占領しようとする敵の歩兵部隊(3ユニット)を装甲車で全滅させる。
生産
ヒューイコブラ1部隊
装甲車1部隊
敵の動向
①味方の輸送トラックをA－10が襲う。
②ブルー国都市(38, 19)を占領する(敵の都市数はこの戦いの中の最大である17に達した)。

ターン16			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 87[illegible]	9	2
レッド国	$4353	17	4

①敵のA－10を残り3ユニットまで攻撃する(次ターンで消滅か?)。
②味方のいる対岸まで迂回して単独で来た敵装甲車を全滅させる。
生産
イロコイス1部隊
装甲車1部隊
歩兵1部隊
敵の動向
①再度A－10を生産する。
お金がたまってきているため、敵は高額な航空部隊をどんどん作ってくるだろう。

ターン17			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 720	9	2
レッド国	$3841	17	4

①山岳地帯で小戦闘(味方の装甲車対敵のレオパルド)。
②A－10を全滅させる。敵の戦費の大部分は当分航空ユニットに費やされるはず(高価な部隊を作って御苦労さまです)。
③イロコイス、装甲車、ヒューイコブラいずれも山岳部分へ。
生産
今回はなし
敵の動向
①中立都市(35, 14)に歩兵が降りる。

ターン18			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1228	9	2
レッド国	$4828	17	4

①中立都市(35, 14)に降りた歩兵を味方の装甲車でたたく。次ターンでは敵歩兵は撤退するだろう(敵の歩兵は降りた直後に味方のユニットを隣接させると、味方のユニットが消えない限り、都市を占領しない)。
生産
装甲車1部隊
現在、島内の敵の大部隊は、レオパルド11部隊、ゲパルト5部隊、装甲車2部隊、ローランド1部隊、歩兵2部隊、輸送トラック1部隊、A－10が1部隊。
しかし、島の外はレオパルド3部隊、イロコイス1部隊、歩兵1部隊、輸送トラック1部隊にすぎない。

ターン19			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	[illegible]	2
レッド国	$F[illegible]28	17	4

①対岸に飛来した敵のイロコイス1部隊とA－10を1部隊全滅させる。
生産
ヒューイコブラ1部隊
歩兵1部隊
敵の動向
①装甲車で攻撃した歩兵は山岳へ逃げる(都市を占領すればトクなのに、このへんはいまいち間抜け/)

ターン20			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 847	9	2
レッド国	$8064	17	4

大戦闘なし
生産
装甲車1部隊
イロコイス1部隊

ターン21			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 703	9	2
レッド国	$9184	17	4

①ヒューイコブラがようやく山岳部へ到達する。
生産
装甲車2部隊

ターン22			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 72[illegible]	9	2
レッド国	$10724	17	4

①山岳部で敵レオパルド2部隊全滅させる。
小規模な戦闘ばかり。ヒューイコブラとイロコイス(乗員中)を山岳部へ。中央の橋でイロコイス燃料切れで歩兵とかわる。
生産
補給が多く生産できず。
敵の動向
①F－16を生産する。

ターン23			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ [illegible]	9	2
レッド国	$94[illegible]6	17	4

①山岳部で小戦闘
生産
ローランド1部隊
敵の動向
①F－16が中央の橋上の封鎖用のイロコイスを攻撃する。
②敵のイロコイスが燃料切れで墜落する。

ターン24			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 817	9	2
レッド国	$11318	17	4

①F－16をローランド2部隊で全滅させる。
②山岳付近の敵部隊はほとんど全滅。
③イロコイスからレッド側の都市(38, 19)に歩兵を降ろす。

次の戦略目標は残った橋のうち1つ(右側)を封鎖することである。
生産
今回はなし。

ターン25			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ [illegible]	9	2
レッド国	$10958	17	4

①大陸側には敵の補給車が2部隊のこるばかりになった。
②装甲車で最後の橋の封鎖に向かう。
③レッド側の都市(38, 19)を占領する。15ターンに敵に占領されて以来10ターンぶりに奪回した。
生産
ローラント1部隊
装甲車2部隊
敵の動向
①レオパルドが2部隊大陸へ出ようとする。

ターン26			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	11	2
レッド国	[illegible]	11	4

①大陸側へ出ようとするレオパルトに装甲車2部隊をぶつけ、なんとか封鎖しようとする。
②大陸側には、敵部隊は完全にいなくなった。

●プレゼントオ　戦略などのプレゼントで、1回も当たったことのない私は不幸なやつでしょうか？　小学校のころからあっちこっちにハガキを出している　私の友人なんか、ハガキ1枚でMSX2当てちゃうし　　もう1人なんか15万もするコンポもらったり　海外旅行当てちゃったり　　うらやましな　私はこんなにカノウよく、マンめで、ヒは神さまのような潜人たいちょっとOVERかもしれないのに。

生産
装甲車1部隊

戦略方針の第2目標は達成された(橋を3つ封鎖)。大陸側の都市はすべてとれよう。その後部隊を整備して、いよいよ島の左から反撃だ!

敵の動向
①イロコイスが島から大陸側へくる。

ターン27			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1005	10	2
レッド国	$13358	16	4

①レッド国の都市(34, 29)にイロコイスから歩兵を降ろす。
②右側にかなりの部隊を集めてこの地域の制覇をはかる。

生産
補給多く生産なし。

敵の動向
①イロコイスが島の外へ飛び出すのみ。

ターン28			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1399	10	2
レッド国	$15158	16	4

①レッド側の都市(34, 29)を占領する。

生産
レオパルド1部隊
ゲパルト1部隊

敵の動向
①イロコイスが飛び出してくる。
②F－16を生産する。

ターン29			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 859	11	2
レッド国	$13924	15	4

①空港(34, 30)を占領。
②レッド国都市(33, 35)にイロコイスから歩兵を降ろす。

生産
レオパルド1部隊

今回でようやく30ユニットがそろった。今後は質の向上で、レオパルドを増やしていく。

敵の動向
①F－16で大陸の中央部にいる歩兵を攻撃する。

ターン30			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 911	11	3
レッド国	$15255	15	3

①レッド国の都市(33, 35)を占領する。
②F－16を全滅させる。
もっか味方のユニットのレベルは、ローランドでCクラス1部隊、Dクラス1部隊。装甲車でDクラス1部隊である。ほかはEクラス。

敵の動向
①F－16を生産する。

ターン31			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1446	12	3
レッド国	$13352	14	3

①レッド国の大陸側に残った最後の都市(35, 37)を占領する。これで島に残っているブルー国の都市と併せて、都市数は計13となる。数では並んだが、レッド側はマネー100に対して、ブルー側は50なので、まだ経済力は毎回650の差になる。
②レッド国のイロコイスを全滅させる。

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
①島の右側にいたイロコイスをF－16で攻撃。イロコイスは全滅した。

ターン32			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 900	11	3
レッド国	$ 3217	13	3

①敵のF－16とイロコイス2部隊を全滅させる。
②島の左側も敵が新規に補充部隊を送らないので、敵部隊がいなくなってきた。

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
①島の左側が弱体化しているのに放置したまま。

ターン33			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 941	13	3
レッド国	$12432	13	3

生産
なし。補給にかかりすぎ。

ターン34			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1369	13	3
レッド国	$13921	13	3

①西の橋付近に敵影なし。
②東の橋から装甲車2部隊を侵入させる。

敵の動向
①東から侵入した味方の装甲車2部隊を壊滅させる。東よりに部隊が集まる。
②イロコイス2部隊が大陸に侵入してきた。

ターン35			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1115	13	3
レッド国	$13693	13	3

①西の橋から島へ侵入。
②ゲパルト1部隊、ローランド1部隊、ヒューコブラ2部隊を西のほうへ移動させる。右側の橋からは防御力が大きくて侵入が難しい。

[illegible]

イロコイス1部隊
補給車1部隊
歩兵1部隊

敵の動向
①歩兵、イロコイスを生産する。西側への移動はない。

ターン36			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	[illegible]	[illegible]	3
レッド国	$ 48[illegible]	13	3

①レッド国都市(7, 25)を奪回する。ようやく占領都市数で敵を上回る。しかし、敵の生産力は100×11＋300＝1400(都市数には首都も加えられているから)に対して、味方は50×13＋300＝950で、まだかなりの差である。
②島の左側部分を占領すべく主力を島の左へ移動させる。
態勢が整えば、総攻撃を開始する予定。

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
①大陸の右側部分へイロコイスが攻撃してくる。イロコイス同士の戦いなので双方たいした被害にはならない(乗員中の味方のイロコイスは2ユニットの被害だった)。しかし、ローランドが2部隊いるのでただちに反撃できるだろう。
②A－10を生産する。

ターン37			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1313	14	3
レッド国	$14095	12	3

①大陸右側へきたイロコイスを2部隊全滅させる。敵のA－10は都市の歩兵を襲うはずだがどうか?

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
①イロコイスを生産する。

ターン38			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 412	14	3
レッド国	$ 4941	12	3

①味方の歩兵を襲ったA－10を全滅させる。攻撃部隊を左側へ移動させる。
②右の橋と中央の橋の部隊を最小限まで減らす。
③生産が少ないので、Rateは111%にまで低下している(生産が少ないほどRateは低くなるようだ)。

敵の動向
[illegible]

●(前ページからの続きなのだ!) 今年に入ってもう3回もフられちまったし、人間って怒しい生き物やね [illegible] いない。また高校1年ども [illegible] がプレゼ [illegible] いで。まぁ遅なんだけどね。ちなみ [illegible] と かんばれロボコン のロボットの組合全かも当た [illegible] ことがあったな [illegible] それは、まぁ置いといて、早くいい女の子、見つけろよ (ともや)

ターン39			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2188	14	3
レッド国	$14333	12	3

レッド国の部隊は、レオパルド13部隊、ゲパルト4部隊、ローランド2部隊、装甲車2部隊、補給車2部隊、輸送トラック3部隊、歩兵2部隊、A−10が1部隊、イロコイス1部隊の計30部隊。

これに対し、島の西側にいるブルー国の部隊は、レオパルド7部隊、ゲパルト1部隊、ローランド1部隊、装甲車2部隊、補給車1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊、ヒューイコブラ2部隊の計17部隊という状態である。

①イロコイスが敵の都市に到達できる距離にきたところでいっせいに攻撃する。もっか島の西部には敵はゲパルト1部隊がいるだけ。

生産

目下部隊数が30になっているために不可。このため、島の中央と右で歩兵を1つずつ全滅させることにした。

敵の動向

①A−10が歩兵を攻撃、全滅させる。当方の思うつぼ。

②イロコイスが右側へ移動してくる。

ターン40			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2782	14	3
レッド国	$15446	12	3

①A−10を全滅させる。イロコイスは3ユニットほど残った。

②いよいよ左側から総攻撃にうつる。まず中央の橋上のレオパルドを味方のヒューイコブラ2部隊で全滅させ、都市(15, 19)のゲパルトを装甲車でたたく。

また、都市(19, 29)にいるゲパルトは中央の橋から進攻した装甲車2部隊で攻撃する。

③島の左側の確保を狙う。

生産

レオパルド1部隊

敵の動向

①中央の橋から突入した装甲車、イロコイスは全滅するが、カバーの役は十分果たす。

②F−16を生産する。

ターン41			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$3028	14	3
レッド国	$13408	12	3

①レッド国都市(15, 29)を占領する。

②敵のレオパルド1部隊をヒューイコブラで全滅させる。

③敵のゲパルト2部隊を装甲車で全滅させる。

生産

レオパルド2部隊

敵の動向

①イロコイス1部隊とレオパルド3部隊などを生産。

ターン42			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2487	15	3
レッド国	$12229	11	3

①レッド国都市(14, 32)を占領する。

②F−16を全滅させる。

生産

レオパルド2部隊

敵の動向

①島中央部で戦闘続く。F−16を生産する。

ターン43			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2101	6	3
レッド国	$8735	10	3

①レッド国都市(19, 29)を占領する(これでブルー国の生産力は1100になった。ようやく生産力で敵と対等になってきた)。

②レッド国空港(13, 33)を占領する。

生産

レオパルド2部隊

装甲車1部隊

敵の動向

①F−16で大陸右側のイロコイスを襲う。中央部激戦!

ターン44			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1212	17	4
レッド国	$8719	9	2

①敵F−16、イロコイスを全滅させる。

生産

レオパルド1部隊

敵の動向

①イロコイス生産。

ターン45			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1356	17	4
レッド国	$9468	9	2

①レッド国空港(15, 28)を占領する。

生産

今回はなし。

敵の動向

①A−10を生産。

ターン46			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1541	17	5
レッド国	$5946	9	1

①A−10とイロコイスを撃墜。

②島中部で敵レオパルド2部隊を全滅させる。

生産

装甲車1部隊

補給が多く、新規生産がなかなかできない。

ターン47			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1250	7	5
レッド国	$5010	9	1

①島中部で激戦。ヒューイコブラ1ユニットに減る。危うく全滅するところだった。

生産

まだ生産できない。

ターン48			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1957	7	5
レッド国	$4090	9	1

①レオパルド2部隊全滅させる。島中部で戦闘つづく。

生産

できない。

敵の動向

①味方レオパルド1部隊全滅させる。

②A−10生産。敵はイロコイスを除く最後の航空部隊の生産である。これ以後生産力が落ちたため航空部隊の生産なし。

ターン49			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2001	17	5
レッド国	$2070	9	1

徐々に島の中央部へ向って進撃する。ヒューイコブラ(1ユニット)の補給は高くつくのでとりやめ。敵首都まであと3ヘックス。残ったヒューイコブラを対空兵器にやられないよう利用していく。

敵の動向

①A−10は大陸側右のイロコイスを襲う。島では味方のレオパルド3部隊全滅する。

ターン50			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 281	17	5
レッド国	$1319	9	1

島の右には敵影が少なくなった。次のターンでは中へ侵入できる。

①A−10とイロコイスを各1部隊全滅させる。最後のA−10だった。

現在の敵部隊は、レオパルド11部隊、ゲパルト4部隊、装甲車2部隊、ローランド2部隊、輸送トラック2部隊、補給車1部隊、歩兵1部隊、イロコイス1部隊の計24部隊。

これに対し、味方は28部隊。島の内部にいるのは、レオパルド7部隊、装甲車3部隊、ローランド2部隊、補給車1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊、ヒューイコブラ2部隊の計18部隊である。

敵の動向

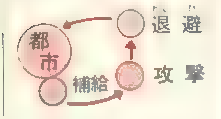
島の中央部で激戦つづく。

●ジョイ スティック考 ジョイ・スティックのBボタンの押し方を教えてください。 成功しません 東京都・島田吉左 まず考えられる とキミのジョイ・スティックが壊れている もう1つ考えられる とキミはセガマーク3専用のジョイ・スティックを使ってないかな。マーク3専用のジョイ・スティックをMSXで使うとBボタンが作動しなくなるんだ。逆にMSX用のジョイ・スティックをマーク3で使うとAボタンがダメになるのだ。(ともや)

ターン51			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1256	17	5
レッド国	$113[illegible]	9	1

①イロコイスを撃破する。
②中央部激しい消耗戦。ダメージ大きいものは順次後退して回復をはかる。

上杉謙信の車がかりの戦法と同じ。新手と入れ替えて戦う。



レベルは上がるし、ユニット数の多いほうが有利だから！

③イロコイスに兵員し、新たな都市の占領をはかる。

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
島中央部で激戦つづく。敵の部隊数が徐々に減少している。

ターン52			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1198	17	5
レッド国	$1328	9	1

島中央部で戦闘つづく。順番に交代して戦うため、徐々に訓練度が上昇する。もっかの訓練度はつぎのとおり。
レベルA……ローランド2部隊(大陸右)
レベルB……ヒューイコブラ1部隊
レベルC……装甲車1部隊(大陸右側)、ローランド1部隊(大陸右側)
レベルD……装甲車2部隊、ローランド1部隊、レオパルド1部隊、ヒューイコブラ1部隊

生産
なし。補給が多く資金余裕です。

敵の動向
①あいかわらず、大陸右側へイロコイス飛来する。はっきりいってカモ。

ターン53			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1320	17	5
レッド国	$1154	9	1

激戦つづく。

生産
補給がいそがしく生産なし。

ターン54			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1418	17	5
レッド国	$1267	9	1

①レッド国都市(26, 37)へ歩兵を降ろす。支援のため島の右側から装甲車3部隊を送る。

生産
装甲車1部隊

ターン55			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1212	17	5
レッド国	$1143	9	1

①都市上の歩兵は2ユニット残る。レッド国都市(26, 37)を占領する。

生産
なし。

ターン56			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1224	18	5
レッド国	$1231	8	1

激戦続く。
①レッド国都市(23, 29)を占領。

生産
装甲車1部隊

敵の動向
①敵部隊の残りは、レオパルド2部隊、ゲパルト3部隊、装甲車1部隊、ローランド2部隊、イロコイス2部隊、輸送トラック2部隊、補給車2部隊、歩兵3部隊、の計17部隊となる。

ターン57			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 306	19	5
レッド国	$1100	7	1

島の中央から東部にかけて、敵味方入り乱れての激戦が続く。

生産
なし。

ターン58			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1430	19	5
レッド国	$ 957	7	1

激戦つづく。

生産
イロコイス1部隊
歩兵2部隊
歩兵が不足するのであわてて生産。

敵の動向
①ブルー国のヒューイコブラ全滅させる。

ターン59			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1323	19	5
レッド国	$1228	7	1

中央部で戦闘続く。敵首都の回りを3ヘックス確保する。もう一息。

生産
イロコイス1部隊

敵の動向
①都市(26, 37)を奪回する。

ターン60			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1463	18	5
レッド国	$1034	8	1

敵のレオパルド、装甲車は全滅する。ゲパルト3部隊ほかが残っている。

生産
装甲車3部隊

敵の動向
①相変わらず、イロコイスが大陸側へ行く。

ターン61			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1315	18	5
レッド国	$1111	8	1

①残敵が徐々になくなってきた。強力な地上兵力も少なくなってきたので、掃討を続ける。

生産
装甲車2部隊

ターン62			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1531	8	5
レッド国	$1153	8	1

敵は5部隊に減少する。もう一息。歩兵部隊が全滅したので、首都を占領できないのが残念。

生産
装甲車1部隊

ターン63			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1700	18	5
レッド国	$1097	8	1

敵に残っているのは装甲車のみ。

ターン64			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2850	18	5
レッド国	$1438	8	1

①歩兵がようやく到着したが、今回のターンは占領できない。しかし、敵の残存部隊を0にできそうなので、そうすることにした。
②終了(歩兵をもう少し早く生産していれば1～2ターンほど早く終了できただろう)。

最終結果			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2151	18	5
レッド国	$1438	8	1

フルー軍の最終訓練度	
レベル	部隊名とその数
エース	ロ[illegible]ント1部隊
A	ローランド1部隊 ヒューイコブラ1部隊
B	ロ[illegible]ント1部隊
C	レオパルド2部隊
D	装甲車2部隊 レオパルド5部隊 ローランド1部隊
E	装甲車6部隊 ローランド1部隊 ゲパルト1部隊 補給車記録なし 歩兵記録なし イロコイス記録なし

信長の野望（全・国・版）

敵国の兵力や国力を下げないでその国を手に入れられる。暗殺がもっとも合理的（？）な戦法なのではないだろうか？

福岡県　山田栄[illegible]の報告

レベル１でかんたんに全国統一する戦法が送られてきた。自国の回りにいる大名をつぎつぎに暗殺していくという、ちょっと暗めな戦法。編集部で何度か実験してみた結果、１日～２日で全国統一できた。

送られてきた報告はつぎのとおり。

○魅力と[illegible]以上になるまでやり直さないとダメだ！

暗殺戦法とは

①旗上げは第43国の長宗我部元親。レベルはもちろん１。

②魅力、ＩＱの値を100以上にする（健康、野心、運はどうでもいい）。

③３～４年は町の価値・民の忠誠度・民の財力をできるだけ上げ、金を300以上ためておく。

○これは暗殺対象に関係となる四国・九州・中国地方[illegible]

四国にいる武将データ

④回りにいる大名はアホばかりなので、忍者を雇って暗殺しよう！（金に余裕があったらどんどんやるべし。１年に１国はやりたい）。

順番は、41→40→44→42→47→49→50→48→46→45。

⑤暗殺した国は空白地になり、季節の終わりに入札があるので金300～500をかけて自分の領地にしてしまう。

⑥この調子で四国と九州（龍造寺はたぶん暗殺できないので実力行使）を統一すればしめたもの。

⑦あとは41・45国に兵を500以上、金・兵糧を集め、この最前線を北上させればいい。

実際やってみる

というわけで、さっそく実験してみた。

まずは①～②のやり方。シナリオの決定で２の50か国モードを選び、統治国の決定で第43国の長宗我部元親を選ぶ。大名の各能力の決定は魅力とＩＱが100以上になるまで、何回でもやり直す（魅力は100前後でいいが、ＩＱは109以上が望ましい）。

各能力の決定がちょっとめんどくさいくらい。かんたんにできる。

つぎの③は経験がものをいう。編集部でやってみたのは、つぎのような内政（これだと２年目からどんどん暗殺できる）。

1560年春……民にほとんどすべての金を施す

1560年夏……民にほとんどすべての米を施す

1560年秋……年貢を50％に改定する

1560年冬……民にほとんどすべての米を施す（２くらい残す）

1561年春……民にほとんどすべての金を施す

1561年夏……民に米を１だけ施す（ヒマなときは金や米を民に１だけ施すのが有効。魅力が１上がるし、忠誠度や財力も確実に上がる）

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

三国志 記事 訂正とおわび 本誌９月号「三国志」の記事で一部誤りがありました。おわびして訂正させていただきます。●52ページ右下　「忠誠度向上」で「　金１万なら40あがるのだ。」の「金　万」は「金1000」の間違いでした。●53ページ[illegible]代表的な14人のうち「甘寧」は「張飛」の間違いでした。●54ページ地図[illegible]１?国の色は15国と同じ色です　●58ページ「シナリオ２」[illegible]引き抜きやすい武将のうち「許攸」の読み「きょちょ」は「き[illegible]う」の誤りです

156年ぶり・・・堺の商人を呼ぶ。運よくいたときは、ほとんどすべての米を売る。運悪くいなかったときは、米を1だけ民に施したりする。べつに兵士の訓練をしてもいい。

といったところ。米が売れれば金が300以上になるはずだ。

ついに暗殺開始

金がたまったらいよいよ暗殺にかかる。暗殺は高価すぎる国(戦争が可能国)でないと効果がない。ので、まず1報酬(1つ)あり第41国の徳川。忍者を10層い暗殺させる。成功率はほぼ100%だ。これで第41国が空白地になり、季節の終わりに入札がある。これに金200ていどかければいい。

入札した国は次の季節から直轄地として統治できる。

この調子で第40国もつぎの年にはとれる。報告どおりにプレイしようとすると問題はつぎの第44国。ここはとったとたん、第41国の可野が攻めてくることが多かった。ここは順番を変えて40→42→44と暗殺していったほうがいいようだ。

全国統一へ……

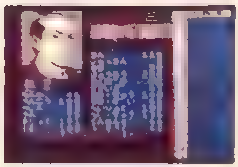
といった具合で、四国が統一できればしめたもの。第41国に兵を70～80置いておき、残った兵力はすべて第42国に集める。あとは順調に動きこまぬしながら、九州の大名を暗殺していけばいいのだ。

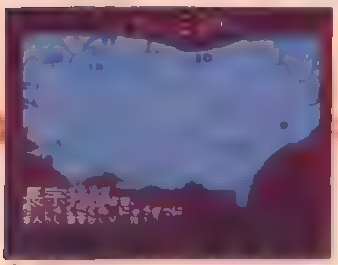
四国と九州を統一したら、報告の方を実行する。最前線の国ではどんどん兵を厚い、それ以外の国はなるべく最前線の間に送り続ける。

1～2年で中国地区はとれるし、そのあと2～3年後には近畿～北陸地区まで北上できる。このあたりで、逃げまわる徳川家康を追うのがたのしい(このころ、すでに織田信長がいなくなっていることが多いのだ)。

すでに敵はいない。武竹の勢いでどんどん北上するだけで全国は統一できて

九州にいる武将データ





THE LINKS INFORMATION PAGE

ヨーロッパをパソコン通信でラリーするのだ！

アメリカ編で好評だった『A1グランプリ』のヨーロッパ版だ。全国に散らばったユーザーが同時刻にいっせいにスタート。今回はその報告。

遊・アクセスガイド（リンクス内のイベント情報）

9・9 ↓ 12	●第3回 A1グランプリ・in・アフリカ」グランプリ戦 夏休みに好評だった「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」のアフリカ版。ヨーロッパ編については今月レポートしてるのでよく読んで、挑戦しよう！
9/11 ↓ 27	●「ネットワークゲーム・クイズ」 ネットワークゲームコーナーで開催。「A1グランプリ」で登場する各国に関する問題がいっぱいだ。このクイズをやってからゲームに参加するとクイズもゲームももっと楽しい!!
9/12	●「スーパーレイドック」ゲーム大会 T&Eソフトの新作人気ゲーム「スーパーレイドック」を使ったゲーム大会。何人もの人たちがいっせいにアクセスして高得点を競う。ふるってご参加を！
9/19	●第3回「A1グランプリ・in・アフリカ」チャンピオン戦 グランプリ戦上位完走者によるチャンピオン戦。さすがにベスト5に入るのはむずかしい。
9/16 ・ 19	●第4回 A1グランプリ・in・アフリカ」グランプリ戦
9/20	●第4回「A1グランプリ・in・アフリカ」チャンピオン戦
9/23 ↓ 26	●第1回 A1グランプリ・in・エイジア」グランプリ戦 こんどは舞台をアフリカから、エイジア（アジア）に移しての大会。
9/27	●第1回「A1グランプリ・in・エイジア」チャンピオン戦
9/30 ・ 10/3	●第2回「A1グランプリ・in・エイジア」グランプリ戦
10/1	●第1回「スーパーレイドックランキング賞 発表 9月30日までのランキングの発表です。
10/4	●第2回 A1グランプリ・in・エイジア」チャンピオン戦

右ページへつづく

『A1グランプリ・in・ヨーロッパ』を体験

リンクスではもうおなじみのネットワークゲーム「A1グランプリ・in・アメリカ」のヨーロッパ版が8月に行われた。今回はその報告をしよう。

初めての人にすこし紹介すると、全体は、大陸を横断するラリーゲームというつくりになっている。それを通信上で、全国に散らばっているユーザーを結んで、午後7時頃にいっせいにスタートするのだ。センターではタイムラップが集中して管理され、キミがいま何位を走っているか一目でわかるようになっている。この臨場感がネットワークゲームのいちばんおもしろいところだ。

さて、実際の内容は左から始まる写真でくわしく説明しているとおり。まず、車を選択、つぎにエンジンなどのオプションなどを買って自分の車を決定する。ゲームはつぎつぎに出てくるチェックポイントでコースを何度も選択。そして、北欧を経由、モスクワのゴールをめざして進んでいくのだ。

6 ゲームも進んで北欧のほうは雪道になる。ルルツル滑ってたいへんだ。なぜかコナミの看板があったりする

7 画面がいっぱいになる青色のコースの全体！　とうとうヘルシンキまでやって来た

8 ここまでのランクは6位のようだ。MSX・FANの文字も見えるかな？

9 やったー！　ついにモスクワまでやって来た。さて、いったい何位に入れたろう？

10 ベストラップまでトップ表だ。しかし後ろから編集部は残れなかったよ

11 [illegible]

左ページからつづく

チェックポイントはパリ（スタート）・ベネチア・ベルン・ウィーン・アムステルダム・ナポリ・ストックホルム・ブダペスト・ベルリン・ワルシャワ・オスロ・ヘルシンキ・レニングラード・モスクワ（ゴール）などなど。こういうふうに書きだすとたいへんな感じがするね。コース自体は街中では道が狭くなったり、広くなったり曲がっていたりと、むずかしいし、オフロードは道がよくないので、なかなかまえへ進めない。雪道もスリップが多くてたいへん。

テクニックとしてはギアチェンジはもちろんだけど　やっぱりハンドル操作が大事。ぼくはスピンしてしまったら、そく右にハンドルをきって左で立ち直る、というワザが重要なんだ。

とそうこうしているうちにゴールに近づいて来た。ゴールでは順位が発表され、ライセンスカードが発行される。そのあと、きれいなお姉さんが出てきて、インタビューを求めて来る。ここでメッセージを打ち込んで、めでたく終了。

つぎにアクセスしたとき、自分のメールボックスにさっきのライセンスカードが届けられていた。それを見て、おもわずニッコリ。こんどのチャンピオン戦はがんばるぞ、なんて思ってしまったのだ……！

『A1クラブ』アイデアコンテスト の報告

7〜8月号で募集していた「A1クラブ・アイデア・コンテスト」を8月8日で締めきろうとしたら、なんと滑りこみぐみが100人以上も。最終選考をしようと思っていたときだったからもうたいへん！　それでついに最終選考はあせらずに時間をかけて、もうすこしのばすことに。というわけで、もうしわけないけど発表は来月号にまわすことになったのだ。こころまちにしていた人ごめんなさい！

12 初アクセスまでトップ通信

ことわなくっちゃ！（おわり）

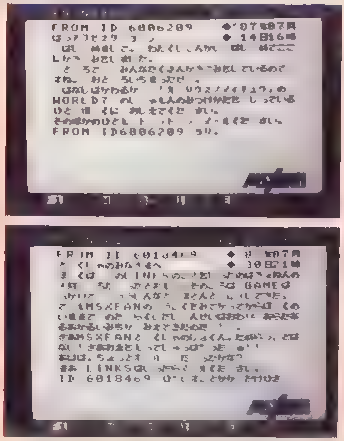
MSX・FAN・NET

こんにちは、毎度おなじみのMファンNETです。ファンダムのプログラムのダウンロードのサービスの他、新作情報など充実した内容になっているのです。そして、いつもここで紹介しているのが、その中にあるめいおう星通信。リンクスの会員の人からのメッセージを掲載しています。読者の人も、このコーナーにお手紙ください。パソコン通信をしている気持ちでメールしてほしいのだ。通信についての質問でもOK。送り先はFFB（P43）の住所を参考にしてね。待ってるよ！

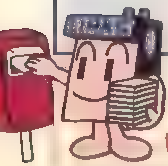
■MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKS メイン・ゾーン
ゲームプラザ
MSX FAN・NET（アンケートに答える）
ファンダムプログラムサービス 掲載 申込
プログラムダウンロード
プログラムマニュアル
コミュニケーションボード
ふせぎウルテク
ゲームQ&A
新作ゲーム情報
プログラムQ&A
めいおう星通信
掲載までのアフターケア
次号のお知らせ

めいおう星通信



初アクセスまでトップ通信



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075 211 3441

●リンクスからMSX・FAN読者だけのお得情報　リンクス専用モデムNGA、1万2 800円を9 800円でサービス。特典つき（ゲームソフト「A1グランプリ」無料ダウンロード）です。申し込みはハガキに右の応募券をつけて、京都のリンクスまで送ってね！　住所と問い合わせ先はすぐ上のカコミを見てね。

TVフィルター
FSⅡ
新発売
50%OFF

全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!

「これは、すごい。見かけは、ただの黒っぽい透明な板なのに、取りつけてみてビックリ。目がつかれないだけでなく画面のギラギラするのがなくなる。その上、色がよくなる。MSX独持のチャチっぽい色がなくなる。『一石二鳥』いやそれ以上ですね。
大阪府河内長野市　脇塚啓くん、おたよりありがとう。みなさんのおたよりまってます。

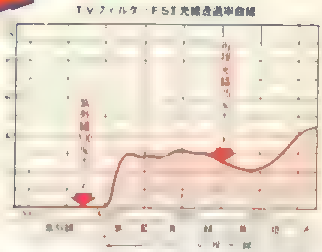
このTVフィルターFSⅡが、全国に普及すれば、テレビゲームやテレビ視聴による仮性近視は、半減すると確信しております。

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

大好評ロングラン!半額キャンペーン実施中!!

付けたその時から目が楽になる　7日間無料使用OK!

テレビゲームから目を守る



高得点をねらえ!!

最後の新兵器、TVフィルターFSⅡ

TVフィルターFSⅡ

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

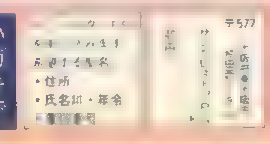
型　名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い			
外形寸法 mm	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後　7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで



電話で

06-303-4152
サンクレスト J.P.N
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平　日　午前9時～午後7時
日・祭日　午前9時～午後6時

プログラムファンダム

秋の夜長、いい気分のプログラム!!

MENU

本格プログラム

じっくり打ちこみしっかり楽しむ価値あるプログラム

●たこの海岸物語 PART1 海岸編

ハーフ&ショートプログラム

じんわり感じるおもしろさ満タンプログラム

●ぐりん
●スンタカらった
●JUMP & JUMP ジャンプアンドジャンプ
●HEARTY HEART ハーティーハート

1画面プログラム

すんなり打ちこめる短期熱中プログラム

●SPACE SHOT スペースショット
●SPEED スピード
●BALLOON TRIP2 バルーントリップ

たこの海岸物語
PART1 海岸編

たこが繰り広げる爽快シューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
本格プログラム211行

リストは88ページ

久々にキミを熱くさせてくれる、純粋なシューティングゲームの登場だ。主人公は「たこ」、敵キャラにはカニやカメなど魚介類の活躍するシーフードシューティングだ。なぜかトリも出てくる。

どこかの曲名で聞いたようなタイトルのゲームだけど、まったく関係ない、たこのシューティングゲームだ。「心から好きだよたーこー」とたからかに歌いながら、バンバン撃ちまくろう。

プログラムをRUNしたら**スペースキー**でスタート。

キミが操作するのはかわいい後頭部をこっちに向けた真っ赤なたこだ。こいつは、このPART1の海岸編では最後まで顔を見せてはくれないんだ。このつれないたこを、**カーソルキー**で8方向に動かし、**スペースキー**で「スミ」を発射して、続々とあらわれる敵をけちらそう。

たこは、LIFE(ライフ)がなくなると死んでしまう。LIFEは、ほっておくとどんどん減っていってしまうのだ。LIFEを増やすには、敵をどんどん撃たなければならない。逃げてばかりいてはだめなのだ。LIFEは、画面の上のほうにハートのマークで表示されているので、ここにはよく注意しておこう。

当然、敵にぶつかられてもたこは死んでしまう。

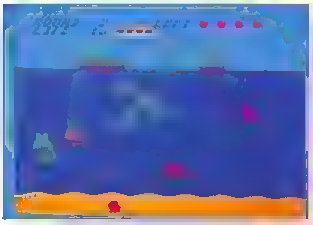
8方向に動き、前にも出られるのでうまくよけよう。たこは最初5匹いる。

たこの目的は、いか大王に連れ去られた彼女を助けに行くことだ。そのためには、まずこの海岸編の全10面をクリアして鬼島へと進まなければならないのだ。ただし、今回のPART1では鬼島に入るところまで。続編は、採用されなければ遊べないという珍しいシリーズ物なのだ。

敵のキャラクタも豊富で、カニやカメ、トリなどが、かわるがわる押し寄せてきて、最後は鬼島が出てくる。

敵の性格も個性的で、なかなかいじわるなのだ。カニは、真横からまっすぐに歩いてきたり、画面を右から左にふらふら飛んでいったりする。カメは、画面上からまっすぐ落ちてきたり、つらなってふらふら落ちてきたり、団体で落ちてきたりする。トリは、画面の右から左へ飛んでいき、たこの真上に来ると突然フンになって落ちてくるというバッチサなのだ。

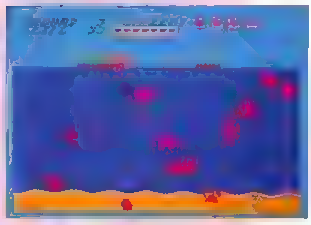
息の抜けないラウンドばかりだ!



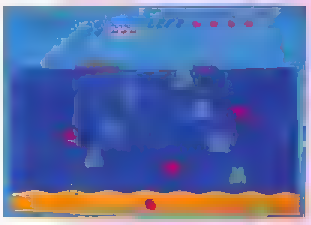
ラウンド2

これはラウンド2から出てくるカメの攻撃だ。大量につらなって襲ってくる。スミを連射して切り抜けるしかない

ラウンド3



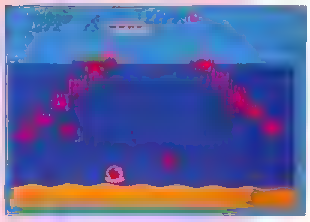
ラウンド3では、カニがつらなって攻撃してくる。画面の右の方でボーッとしていると、突然出てくるこいつらにやられてしまうぞ



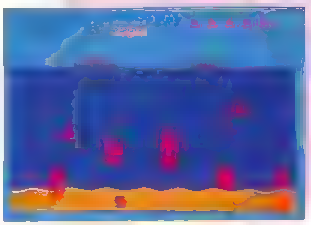
ラウンド4

X攻撃とでも名づけたくなるようなカメの攻撃だ。そういえば、むかし「サインはV」っていうテレビでもX攻撃ってのがあったなあ

ラウンド6



カニが左右同時に攻撃してくる。この攻撃パターンでは、敵を撃たない限り逃げ道がない。いちばんやっかいな攻撃なのだ

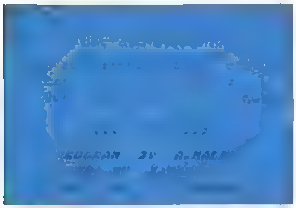


ラウンド7

カニが、わらわらと左右から出てくるだけなんだけどうっかりしているとあたってしまう。前後に出たり引っこんだりしてかわそう

最後の敵は鬼島!!

数々の敵と戦い、難関の全10面を切り抜けると、PART 1での最後のシーン、「鬼島」との戦いだ。こいつの攻撃はすごいぞ。



鬼島の

10面をクリアして次の面になると、いきなりさっきまではただの脇役だった背景の岩が、ずんずんと盛り上がってきて鬼島が出現する。

鬼島は、出現して少したつと怒り狂ったように岩を噴火し始める。岩は、画面から1度消えるけれど、油断しているとすぐに上から降ってくるのだ。この岩は、いくら撃っても壊れないので、ただひたすらよけまくるしかない。

左は鬼島が岩を噴火しているところ。まるで気が狂ったように怒っている。真っ白の歯がなぜか健康的だ。噴火が終わると、岩が落ちてくる。なかなか速いので一瞬の判断ミスが命取りになる。

鬼島の弱点はおでこのところだ。ここにスミをあてれば鬼島は倒せるぞ。でも鬼島は全部で3つ出てくる。3つとも倒さなければゲームのラストは見られないのだ。リプレイはスペースキー。

海岸のゆかいな生き物たち

たこ

これが主人公。を吐いて攻撃するんだ。おきのまま。ちょっと

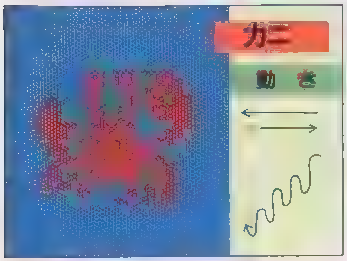
スミ

岩

鬼島

カニ

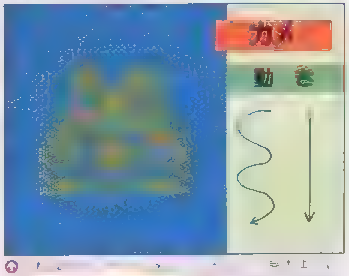
動き



動

カメ

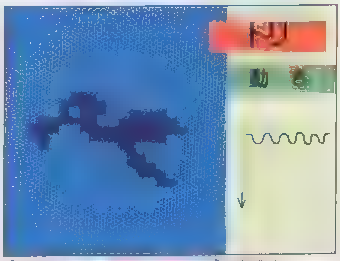
動き



見える

ドリ

動き

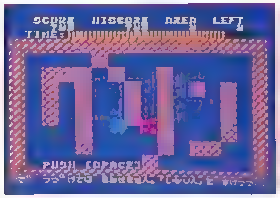


ぐりん

仲間を助けて巣に帰る
リアルタイムパズル

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
ショートプログラム130行

リストは79ページ



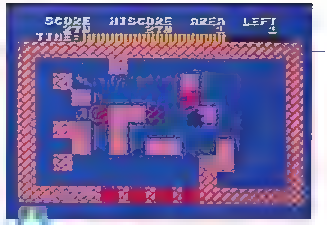
ほのぼの「えびらん」はエビさんです。ぴろぴろ「いかりん」はイカさんです。「えびらん」は仲間のエビさんを探しています。仲間のエビさんはどこにいる？　ぴかぴか光る壁のなかにいるよ。

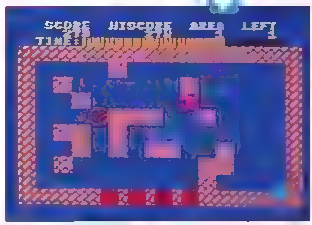
RUNをしてしばらくすると、デモが表示され、**スペースキー**でゲームスタート。

各エリア開始直後、特定の壁がピカッと光る。これらの壁には、仲間のエビや帰るべき巣が隠されている。キミはえびらんを操作し、いかりんから逃げつつ、カベの中に閉じこめられた5匹の仲間のエビを助けだし、巣に送り届けなければならないのだ。

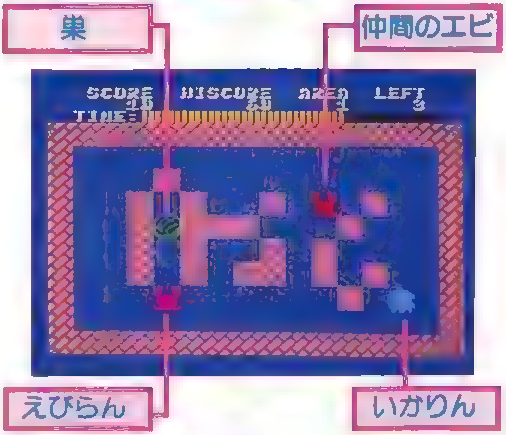
えびらんは、**カーソルキー**で上下左右に移動。**スペースキー**でえびらんの上下左右にある壁が時計回りに90度回転する。ただし、いちばん外のカベは、回転できない。仲間のエビを発見したら、サクッと重なって巣に戻れば、1匹救助成功。5匹助け出すとエリアクリアになる。

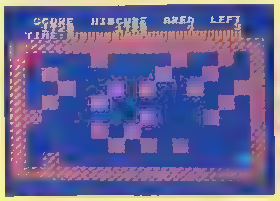
タイムオーバーか、いかりんに捕まると1アウト。3アウトでゲームオーバー。アウトのときにに仲間を運れていると助けたことになるがスコアは増えない。ギブアップは、**F1キー**。全10面。**ジョイスティック**にも対応している。





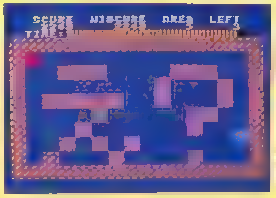
○○いかりんが近づいてきたらカベを回転させてあてると、まわれイカ、ンはフーンと吹き飛ばされてしまう　吹き飛ばすと、巣や仲間が隠れているカベが見えて一石二鳥！





エリア4

○[illegible]

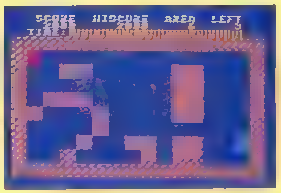


エリア5

○[illegible]

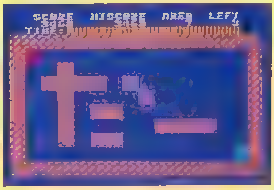
エリア6

○[illegible]



エリア7

○[illegible]

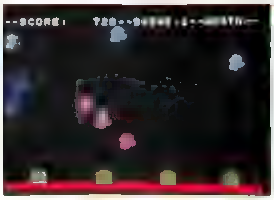


スンタカらった

➔リストは82ページ

妙におかしい傑作痛快シューティングゲーム

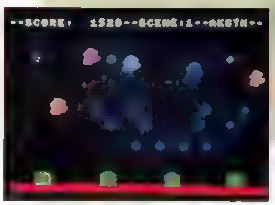
MSX・MSX2 RAM16K
BY v914AKSTN
ショートプログラム82行

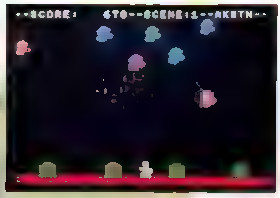


空から降りてきて地球を侵略しようとする「スンタカらった」の大群をトーチカからひたすら撃ちまくる痛快シューティングゲームだ。しつこいスンタカらったから、キミは地球を救えるか！

スンタカらったは恐怖の大魔王スンタカの手下たちだ。キミは、大挙して降りてくるスンタカらったたちをすべて撃ち落とさなければならない。スタートは**スペースキー**だ。

カーソルキーの左右で人を動かし、トーチカに人が入ったら**スペースキー**で弾が4方向に同時に発射される。弾は4連射まで可能だ。スンタカらったは、各シーンごとに決められた数だけ弾を撃ってくる。地上を侵略されると都市は大爆発を起こしてゲームオーバーになってしまうぞ。





◎トーチカからトーチカへのすばやい移動とスペースキーの連打がキーポイントだ！

スンタカらったは、弾があたるたびに、水色→青→紫→赤へと色が変わり、4発目があたると白くなって死ぬ。スンタカらったを1匹残らず撃ち落とさなければ、地球は侵略されてしまうのだ。キミは、地球の英雄となってエンディングを迎えられるか？

タイトル画面のときに、**1〜4のキー**のいずれかで始めるとシーン4から始めることができる。数が大きくなるほど難しく4は上級者向きだ。

ジャンプアンドジャンプ

JUMP&JUMP

➔リストは85ページ

キラリとセンスが光るジャンピングゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY YAX-Zip
ショートプログラム126行

オリンピック選手顔負けのジャンプ力のジャンプくんが、ピョンピョン跳んで左へ進む、シンプルなジャンピングアクションゲーム。ジャンプ中の動きがとても美しい。敵だって出てくるのだ！

ジャンプくんを操作して海やイカに落ちないように進んでいくゲームだ。

RUNするとタイトル画面が出るので、**何かキー**を押すとゲームスタートだ。ゲーム画面は強制的に右へスクロールしている。このとき、何もしないでいると、ジャンプくんは右へずれていき、右端に行ってしまうとアウト。**カーソルキーの左**を押すとジャンプくんは左へ歩きだし、画面の右へスクロールしちゃうとつりあって、位置は変わらない。

敵もいるぞ!!

◎敵キャラ：何もONしないで動いているキャラ。接触すると一撃でアウト。

タイミングをはかり**スペースキー**でジャンプ。ジャンプ中は、**スペースキー**を押すたびに左に1キャラクタ分移動する。このようにして左へ進んでいき"DIST"の表示が0になると1ステージは終了となる。全部で3ステージ用意され、2面以降は、鳥さんの邪魔がはいる。

チャンスが0になるとゲームオーバーだ。リプレイは**どのキー**でもOK。

ハーティーハート

HEARTY HEART

ハートを運べ！ 難解アクションパズルだ

MSX・MSX2 RAM16K
BY 横沢和明
ハーフプログラム6行

リストは77ページ

今月も登場のジャンピングパズルゲーム。ピッチーくんを操作してハートブロックを家にかたづけるんだけど、じゃまなブロックや壊れるブロックにキミの顔はパニック！全10面をクリアできるか。

ウサギみたいな顔のピッチーくんを操作して画面上に散らばっているハートブロックを画面上の青い家まで運ぶアクションパズルゲームだ。

ピッチーくんは、**スペースキー**でジャンプ、**カーソルキー**で左右に動く。ブロックを下に動かすにはブロックの上でジャンプ、上に動かすにはブロックの下でジャンプすればいい。ところが、ピッチーくんはジャンプのできる限界までブロックを押しあげてしまうし、横に動こうとすると斜めに落ちたりしてたいへん。

敵キャラではないけど、ハートブロックと同じように動かせるのがモンドブロック。障害物ともなるけれど、これをうまく利用すればステージクリアの助けにもなるぞ。ほかにジャンプするとくずれてなくなってしまうアイスブロックも登場するのだ。

下のイラストをよく見て、ステージクリアのための基本テクニックをマスターしよう。

ギブアップは**リターンキー**、ゲームオーバーのときに**カーソルキー**を押すとコンティニューもできるのだ。

ステージクリアのための基本テクニック

ハートかダイヤのブロックを下にブロックがあるところで真横に押すと…

普通に動かせます

ブロックがななめにならんでいると…

下に落ちてしまいます

空中にななめにならんでいるブロックにななめに下からぶつかると

真横に動きます

スペースショット
SPACE SHOT

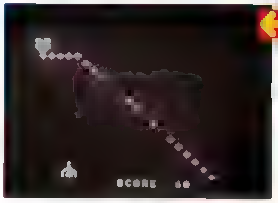
うれし懐かしのシューティングゲーム復活！

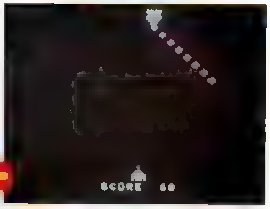
MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
1画面プログラム

リストは72ページ

ちまたのゲーセンで、はやったゲームにギャラガというゲームがあったけど、それにチョッと似ている1画面、シューティングオンリーのゲーム。20分で打ちこめて、1時間は遊べる保証付きだ！

RUNすると、いきなりゲームが始まる。キミが操作するのは、画面下の白い砲台らしきキャラクタ。こいつをカーソルキーで左右に動かし、いろいろなパターンで降ってくる敵のダイヤ型ミサイルをよけ、降下してくる敵に向けてスペースキーでミサイルをブチこむのが目的である。敵は、偵察機、攻撃機Ⅰ～Ⅲ型、要塞の5種類あり、それぞれ特有の動き方をしている。たとえば、攻撃機Ⅰ型(暗い青)は、ノーマルなスピードでジグザグに下降し小量のミサイルを発射。Ⅱ型(明るい青)は横移動スピード2倍でミサイル発射量は中の下。Ⅲ型(暗い赤)は、縦移動スピード2倍、ミサイル発射量は中の上。また、自機ミサイルが画面に1発しか出ないのに敵ミサイルは何発も出る。チマチマしたルールはなく、敵または敵ミサイルにあたるとすぐにゲームオーバーだ。リプレイは、リターンキー。





BOMB

BOMB!!

スピード
SPEED

すごい速さでつぎ進む高速スクロールゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY 川本健二
1画面プログラム

リストは74ページ

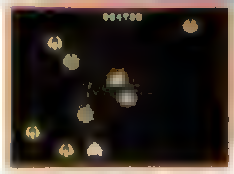
2色ページのプログラムリストを見てその短さにびっくり。ゲームをしてみてまたまたびっくり。すばやい動きと鋭いキータッチ、たった2行のプログラムでここまで遊べるアクションゲーム！

プログラムは、たった2行。でも、これだけのキャラクタと内容がつまっているのだ。

リストを打ちこみRUNでスタート。すぐにゲームが始まるので、カーソルキーの左右で、画面下の白いキャラクタを動かして、画面上から降ってくる緑の敵のキャラクタをヒュンヒュンよけていこう。敵のスピードはとっても速いので、油断するとすぐにぶつかってしまうぞ。

ゲーム中、画面の左右はつながっていて、自機が画面の右端や左端まで行くと、反対の端から現れるのだ。ちなみに、このゲームには1ルールはない。たたひたすら何点取れるかを競うテスマッチゲームなのだ。

リプレイはスペースキー。



ヒュー

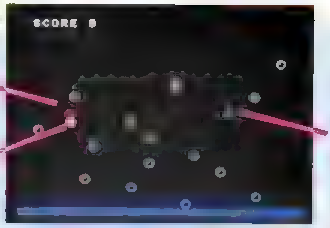
ヒュー

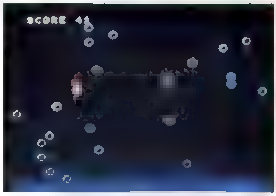
BALLOON TRIP 2
バルーントリップ

かわいいネコのふわふわアクションゲーム！

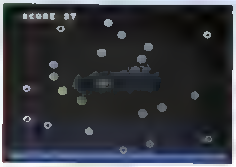
MSX・MSX2 RAM8K
BY 川本健二
1画面プログラム

■リストは76ページ





パンプネコが風船につかまって大冒険の旅に出た。泡がプクプク出るなかを風船の浮力と重力の調整に気を使いつつふわふわ進んでいく。天井や泡にぶつかっても、毒沼に落ちてもおダブツだぞ！



◎[illegible]は風船に[illegible]「大胆[illegible]」か。このゲームの必勝法だ。ちなみに[illegible]面クリアはないので、ひたすら[illegible]あるのみなのだ！

プログラムをRUNさせるとすぐにパンプネコが風船につかまって飛びはじめるぞ。

パンプネコはスペースキーを押すと上昇、離すと下降する。ただし、風船の動きは重力加速度の影響を受ける(スコアが上がれば上がるほどキー入力に敏感になり、いっぺんに上までいったり、下までいってしまったりする)ので注意していないとアッというまに毒沼ポチャ。かといって上昇しすぎると風船は破裂してしまう。

パンプをおそうのは毒沼から浮かんでくる泡。こいつをよけながらカーソルキーの右で前進だ。風船は泡にあたると割れちゃうけど、パンプネコは解毒剤のウーロン茶を飲んでいるので泡にあたっても平気。どんどん右に進んでスコアを上げよう。沼に落ちるとゲームオーバー。リプレイはカーソルキーの左だよ。

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

1 RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。時間外のお問い合わせは受け付けていません。

プログラムリストと解説・目次

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本書えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望のものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキに、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、以上の3つを明記して送ってください。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは9月30日。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！

くわしくは74～75ページの欄外を見てください。

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000 >  126
↑        ↑
行番号   確認用データ
```

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。
※9070行は機種チェックなので、[illegible]
⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"↵
でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵
でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のためもう一度④から繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070↵
として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN↵
⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM --
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060> 6   9070>???
```

スペース　ショット

SPACE SHOT

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は69ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYON:DEFINTA-Z:CO
LOR15,1,1:FORI=0TO51:VPOKEI+14336,VAL("&
H"+MID$("101010285492BABA28387C6C3810100
028287C7C28101000EEBA7C6C28101000BAFEEE5
4440000000EED638D6D66C28283C7EC381",I*2+1
,2)):NEXT:VPOKE8208,208:P=6177:M=-9
2 A$=CHR$(27)+"L":ONSPRITEGOSUB8:FORI=1T
O5:KEYI,"":NEXT:KEY3,"SCORE":Y=20:X=15
3 A=RND(1)*26+2:B=0:C=RND(1)*5:D=SGN(14-
A):KEY4,RIGHT$(STR$(F*10),5)
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<29)-(S=7)*(X>1
):PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8+4),14:A=A+D-(C=2
)*D:B=B+1+(C=4)*(A<25)*(A>5)-(C=3):PUTSP
RITE1,(A*8+4,B*8),C+3,C+1:PUTSPRITE2,(L,
M),9,6:SPRITEON:IFA>29ORA<2THEND=-D
5 IFC>RND(1)*5THENVPOKEP+A+B*32,131
6 IFG=1THENM=M-12:G=-(M>=-12)ELSEIFG=0AN
DSTRIG(0)THENG=1:M=155:L=X*8+4
7 PRINTCHR$(11);A$:IFVPEEK(P+Y*32+X)=131
THENK=1ELSEIFB>21THEN3ELSE4
8 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(0,209):IFK=1ORAB
S(A-X)<2ANDABS(B-Y)<2THENSOUND7,7:SOUND8
,16:SOUND6,30:SOUND12,99:SOUND13,0:INPUT
Z$:RUNELSEF=F+C+1:G=0:M=-9:BEEP:RETURN3
```

by 堀原英樹

STADIO (c)
English tree

採用率1割のローアベレージ

宿泊学習から返って来ると、270円分の切手をはった速達便が私の視界に飛びこんだ。今までア本がボツ、さらにこの作品といっしょに送ったもう2本がボツだと採用率1割というローアベレージ。それにしても皮肉なものです。何か月もかけて作ったプログラムが今までおもしろいよ[illegible]ボツになり、初めて採用さ[illegible]たのが2、3時間でできたこのプログラムだなんて！

注意

このプログラムでは、ファンクションキー1～5の内容を消去し、スコア表示として利用しています。新しくプログラムを作るなど、ファンクションキーを使用する場合、リセットするか、改めてファンクションキーを設定してください。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……自機の座標＊1
L、M……自機・サイルの座標
A、B……敵機の座標
C……敵のX座標増分

■テキスト座標用

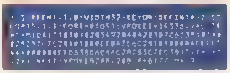
P……SCREEN1の座標(1,1)に対応するVRAMパターン名称テーブル上のアドレス

■その他の変数

A$……画面スクロール用
D……敵機の種類決定用(0～4)
F……スコア(実際のスコアはF×10)
G……自機ミサイル表示フラグ(1＝表示中)
I……ループ用
J……自機撃墜フラグ(1＝撃墜)
K……キー入力用
Z$……リターンキー入力待ちのダミー(リプレイ用)

プログラム解説

1初期設定1



画面モード＊32桁×24行、スプライトサイズ＊8×8ドット縦横2倍拡大、キークリック音停止　画面に表示する桁数＊32桁　ファンクションを表示する

原則として変数を整数型に設定
画面の前景色＊白、背景色と周辺色＊黒
1ループ開始(I＝0～51)
VRAMのスプライトパターンテーブルにスプライト0～6のパターンを書きこむ(スプライト0←自機、スプライト1～5←敵機、スプライト6←自機ミサイル)＊2
Iループ閉じ
キャラクタコード&H80～&H87の前景色＊紫、背景色＊透明＊3　ミサイルのY座標M＝-9

2初期設定2

画面スクロール用変数A$＝CHR$(27)＋"L"＊4　スプライト衝突時の割りこみルーチン定義
2ループ開始(I＝1～5)

■1画面プログラムの解説の読み方　"のページの解説文は次のような規則で書いてあります　1プログラム中の"　"は解説ではすべて"　"に対応、2IF文の部分では頭に"　"をつけIF文内の条件を[　]で囲う　3プログラム中でループや　F文が影響する範囲を1字下げで解説　4テキスト画面の座標(X　Y)、グラフィック・スプライト画面の座標は<X　Y>とカッコの

［1］番目のファンクションキーの内容を消去する／
②ループ閉じ
F3キーに「SCORE」の文字を入れる　自機のY座標Y←20　自機のX座標X←15

③敵機の表示、移動判定処理

敵機のX座標A←2～27の乱数　敵機のY座標B←0　敵機の種類決定用変数C←0～4の乱数　敵機のX座標増分D←1（「14−A」が0より大きいとき）、0（14−Aが0のとき）、−1（14−Aが0より小さいとき）
F4キーにスコアの点数を入れる

④キー入力と自機・敵機移動

変数S←カーソルキー入力／自機のX座標Xに（S=3かつX<29のとき）1を加え、（S=7かつX>1のとき）−1を加える（それ以外のときはそのまま）　自機表示　敵機のX座標Aに（敵機の種類決定用変数C=2のとき）D×2を加え、（それ以外のとき）Dを加える　敵機のY座標Bに（C=4かつ敵機のX座標A<25かつA>5のとき）0を加え、（C=3のとき）2を加える　敵機表示　自機ミサイル表示／スプライト衝突時の割りこみを許可／
敵機のX座標移動方向判定【条件：敵機のX座標Aが29より大きいか、2より小さい】⇒
「then：敵機のX座標増分D←−［D］（移動方向反転）」

⑤敵機ミサイル表示判定

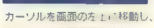
敵機ミサイル表示判定【条件：敵機の種類決定用変数Cが0～4の乱数で決められる値より大きい】⇒
「then：敵機ミサイル（キャラクタコード131表示」

⑥自機ミサイル処理

自機ミサイル移動判定【条件：自機ミサイル表示フラグGが1である】
「then：自機ミサイルのY座標Mから12を引く　G←（Mが−12以上のとき）1、（−12より小さいとき）0」
「else
自機ミサイル発射判定【条件：自機ミサイル発射フラグGが0で、かつスペースキーが押された】
「then：G←1　自機ミサイルのY座標M←155　自機ミサイルのX座標L←自機のX座標［X］×8+4」


◎敵とミサイルの動きがなかなかバラエティ

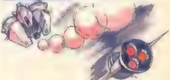
⑦画面スクロールと接触判定



カーソルを画面の左上に移動し、カーソルより下の行をスクロールダウンさせる※4
接触判定1【条件：自機のテキスト画面上の座標（X、Y）に「◇」（キャラクタコード131：敵ミサイル）がある】⇒
「then：自機墜落フラグK←1」
「else：
敵機移動判定【条件：敵機Y座標Bが21より大きい】⇒
「then：3行へ飛ぶ」
「else：4行へ飛ぶ」

⑧スプライト衝突処理サブ

スプライト衝突時の割りこみ禁止　敵機消去（スプライト面1のスプライトを消去する）
接触判定2【条件：自機墜落フラグK=1または「敵機のX座標Aから自機のX座標Xを引いた絶対値が2より小さい」かつ「敵機のY座標Bから自機のY座標Yを引いた絶対値が2より小さい」】
「then：PSG設定（チャンネル選択）　PSG設定（チャンネルAの音量）　PSG設定（ノイズ周波数）　PSG設定（エンベロープ周期）　PSG設定（エンベロープ形状）／リターンキー入力待ち／RUN」
「else：スコアFに敵の種類決定用変数［C］+1を加える　自機ミサイル表示フラグG←0　自機ミサイルのY座標M←−9／ビープ音発生　3行へもどる」



※1　自機の座標は「X×8+4」などの形でスプライト表示に使用しているが、7行でテキスト座標（VRAMのパターン名称テーブル上）として敵機ミサイルとの接触判定にも使用。
※2　VRAMのスプライトパターンテーブルに直接書きこむことでスプライトパターンを定義している
※3　キャラクタコード&H83の「◇」の色を変えるため。
※4　A$に代入されているCHR$(27)+"L"はエスケープ・シーケンスと呼ばれるもので、PRINT文と組み合わせることでカーソルより下の行を1行分下へスクロールさせる働きがある。実際には7行でコントロールキャラクタのCHR$(11)（カーソルをホームポジションにもどす）と組み合わせて、ゲーム画面のスクロールダウン処理に用いている。

形で区別　5単に「スプライト0」と書いてあるものはスプライトパターン番号0の省略　6変数名でとくに［ ］のカッコで囲んであるものは、その変数の値を指す　7 LOCATE文は「カーソル位置←」、代入文は「（変数名）←」の矢印で表記　8変数の値によって意味が大きく変わる代入文などでは、カッコを使って場合ごとに解説。

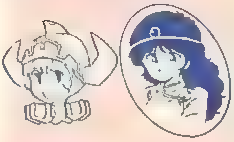
スピード

SPEED

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は69ページにあります

```
1 'AておWD●t+uOtAミtuuUAサtA@tおuuか^gAヨtu~t●
いEぉgDa$u¥!おrDなきzsきztきzwき^:ゃテOc#AItおうErwえ
w<ゃyr{えuゅz!おrDめ--r4えvItひきえ♠ぉqDテろろゆ→ヲqDひき
ききOVu~zおきゃ●かEょゆをr~♣tえx♣u#を:、AチtそぉO^おやvそみ
)えoおrD●t>uくtAミtAイu?て>ラD#ALtrs>えDA+tLゃeくカ
カ700ホゃゃくホめssOゆ ほu♦tttttt>ンG! ミひ*vよ}ヨるo~こ
ゃ#ひw#ひx=G もテ ミ
2 TXT=&HF676:DEFUSR=PEEK(TXT)+PEEK(TXT+1
)*256+&HE4:A=USR(0)
```

BY 川本健二



❶：行目14番目（ほか3か所）は白丸（ ）。また5行目3番目（ほか1か所）は小文字のオー（o）、6行目3、4番目は大文字のオー（O）。6行目おから13番目は「@」、Pキーの右 3行目5番目は「[」、6行目おから6番目は「]」。RETURNキーの左側 3行目16、17番目の横棒は、かな＋SHIFT＋「¥」（JIS配列）、または、かな＋SHIFT＋「\」（JIS配列） ひらがな、カタカナ、文字の大小にも注意！

打ちこむまえの重要注意

このプログラムの1行目はREM文になっていますが、じつはここ全体がマシン語プログラムなのです。1字1字注意して正確に打ちこんでください。また、プログラムを走らせるまえに必ずセーブしておきましょう。短いプログラムですが、ほんのわずかな打ちこみミスでも、「暴走」（MSXがいうことをきかなくなる状態）してしまうので、「打ちこみミス発見プログラム」を利用して確認することをお勧めします（もし、暴走したら電源を切って最初からやり直す）。また、リストの下にある小さな字の注意書きも参考にしてください。

プログラム解説

このプログラムは、1行目のREM文がマシン語プログラムになっていますが、ふつうのBASICプログラムと同じように取り扱えます。

プログラムを走らせるときは、ふつうにRUNでOK。

セーブ、ロードも、①テープの場合、CSAVE"ファイル名"でセーブ、CLOAD"ファイル名"でロード、②ディスクの場合、SAVE"ファイル名"でセーブ、LOAD"ファイル名"でロードができます。

●変わった走らせ方

プログラムは1行がマシン語プログラム、2行がそのマシン語プログラムを動かす部分になっているので、プログラムとしては2行を打ちこまずに1行だけでも動かすことができます。

ただし、そのときは、ふつうのRUNでは動きません。

2行のTXT=……以下をダイレクトに（行番号をつけずに）打ちこんでリターンキーを押せば、プログラムが動きはじめます。

途中でプログラムを中断しても、2回目以降は、A=USR(0)❷でまた動きはじめます。いつもと違った方法でプログラムを走らせてみるのも、なかなか新鮮でおもしろいでしょう。ただし打ちこみ間違えるとプログラムが壊れることもあるので慎重に。

覚えている人いるんでしょうか

このゲームのパート1はポシェットの№10に載っています。覚えている人、いるんでしょうか。ところで、今、グラムゴジラでもらったMSX2でCGを描いているのですが、なかなかいい出来なのでテクポリに送るかも知れません。でも、受験生なのにこんなことしていていいのかなー。ところで、8月号に載っていた「雪の降る街を」（ポシェット№12の布團）、ぜひ打ちこんでくださいね。すごくきれいな音色なんだから一。

プログラム確認用データ

（使い方は71ページを見てください）

1> 14　　2> 24

メインプログラムを転送する部分

```
B0E5 3E D0      LD   A,D0H
B0E7 47         LD   B,A
B0E8 21 20 D8   LD   HL,D820H
B0EB EB         EX   DE,HL
B0EC 2A 76 F6   LD   HL,(F676H)
B0EF 7D         LD   A,L
B0F0 D6 F9      SUB  F9H
B0F2 6F         LD   L,A
B0F3 7E         LD   A,(HL)
B0F4 C6 8C      ADD  A,8CH
B0F6 23         INC  HL
B0F7 EB         EX   DE,HL
B0F8 77         LD   (HL),A
B0F9 23         INC  HL
B0FA EB         EX   DE,HL
B0FB 78         LD   A,B
B0FC 3D         DEC  A
B0FD 47         LD   B,A
B0FE 20 F3      JR   NZ,B0F3H
B100 C3 20 D8   JP   D820H
```

『SPEED』のデータ分布図


```
1 'AておWD●t+uOtAミtuuUAサtA@tおuuか^gAヨtu~t●
いEぉgDa$u¥!おrDなきzsきztきzwき^:ゃテOc#AItおうErwえ
w<ゃyr{えuゅz!おrDめ--r4えvItひきえ♠ぉqDテろろゆ→ヲqDひき
ききOVu~zおきゃ●かEょゆをr~♣tえx♣u#を:、AチtそぉO^おやvそみ
)えoおrD●t>uくtAミtAイu?て>ラD#ALtrs>えDA+tLゃeくカ
カ700ホゃゃくホめssOゆ ほu♦tttttt>ンG! ミひ*vよ}ヨるo~こ
ゃ#ひw#ひx=G もテ ミ
2 TXT=&HF676:DEFUSR=PEEK(TXT)+PEEK(TXT+1
)*256+&HE4:A=USR(0)
```

続・プログラム解説

●なぜ1行なのか?

74ページにあるデータ分布図を見るとREM文の内容が3つの部分に分かれているのがわかる。これらの内容は、

1メインプログラム(青いアミの部分。このままでは動かない)

2初期設定用のデータ(ワクで囲まれた部分)

3①のプログラムを動くように変換するプログラム(赤いアミの部分。ここはこのままで動く)

のようになっている。BASICプログラムの2行は③のプログラムを実行しているわけだ。

なぜメインプログラムの部分を直接実行できるようにしていないのか? 下にあるメインプログラムのアセンブルリストを見るとわかる。ところどころに直接キャラクタにするとコントロールキャラクタになってしまうコードがあるため、REM文に入れられないのだ。

74ページにあるメインプログラムを転送する部分は、③のプログラムをディスアセンブルしたリスト。

(REM文の内容)+&H8C AND &HFF

という計算をして、その結果を&HD020~に送っている。

●メインプログラムについて

[illegible]

……スプライト定義、自機の座標とスコアの初期化など

[illegible]

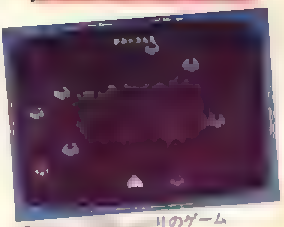
……敵の座標の初期化

[illegible]

……メインループ(自機の座標と敵の座標のデータをすべて変更してからいっせいにスプライトを動かす。スプライトが衝突していないうちはループ)

[illegible]

……ゲームオーバー処理、リプレイ処理



[illegible]リのゲーム

マシン語のメインプログラムのアセンブルリスト

注 このリストはマクロ命令を使って出力したため、16ビットデータ(赤くなっているところ)の上位8ビットと下位8ビットが逆になっています。

```
D020  CD 006F   START:  CALL  6FH
D023  21 D015           LD    HL,PAT
D026  11 3800           LD    DE,3800H
D029  01 0018           LD    BC,18
D02C  CD 005C           CALL  5CH
D02F  01 0C1D           LD    BC,1D0C0C1D
D032  CD 0047           CALL  47H
D035  CD 00CC           CALL  CCH
D038  21 0101           LD    HL,0101H
D03B  22 F3EA           LD    (0F3EAH),HL
D03E  CD 0062           CALL  62H
D041  01 000A           LD    BC,18
D044  11 D013           LD    DE,INIT
D047  21 011E           LD    HL,JIKI
D04A  ED B0             LDIR

D04C  01 0BEB           LD    BC,880H + 232
D04F  21 00FE           LD    HL,TEKI
D052  71        LOOP:   LD    (HL),C
D053  23                INC   HL
D054  36 FF             LD    (HL),255
D056  23                INC   HL
D057  36 00             LD    (HL),0
D059  23                INC   HL
D05A  36 03             LD    (HL),3
D05C  23                INC   HL
D05D  79                LD    A,C
D05E  C6 18             ADD   A,24
D060  4F                LD    C,A
D061  10 EF             DJNZ  LOOP

D063  AF        MAIN:   XOR   A
D064  CD 0005           CALL  05H
D067  21 011F           LD    HL,JIKI + 1
D06A  FE 03             CP    3
D06C  20 03             JR    NZ,SKIP1
D06E  34                INC   (HL)
D06F  18 05             JR    SKIP2
D071  FE 07     SKIP1:  CP    7
D073  20 01             JR    NZ,SKIP2
D075  35                DEC   (HL)
D076  06 08     SKIP2:  LD    B,8
D078  21 00FE           LD    HL,TEKI
D07B  7E        LOOP2:  LD    A,(HL)
D07C  3C                INC   A
D07D  3C                INC   A
D07E  FE C0             CP    192
D080  20 02             JR    NZ,SKIP3
D082  3E 00             LD    A,0
D084  77        SKIP3:  LD    (HL),A
D085  23                INC   HL
D086  20 0[illegible]   JR    NZ,SKIP4
D088  3A [illegible]    LD    A,(TEKIX)
D08B  6F                LD    L,A
D08C  87                ADD   A,A
D08D  87                ADD   A,A
D08E  81                ADD   A,C
D08F  3C                INC   A
D090  32 [illegible]    LD    (TEKIX),A
D093  77                LD    (HL),A
D094  23        SKIP4   INC   HL
D095  23                INC   HL
D096  23                INC   HL

D097  10 E2             DJNZ  LOOP2

D099  01 000A           LD    BC,600H + 10
D09C  21 071A           LD    HL,1800 + 10
D09F  11 0122           LD    DE,SCORE
D0A2  1A        LOOP3:  LD    A,(DE)
D0A3  81                ADD   A,C
D0A4  12                LD    (DE),A
D0A5  FE 0A             CP    10
D0A7  0E 00             LD    C,0
D0A9  20 04             JR    NZ,SKIP5
D0AB  0E 01             LD    C,1
D0AD  AF                XOR   A
D0AE  12                LD    (DE),A
D0AF  C6 30     SKIP5:  ADD   A,'0'
D0B1  CD 004D           CALL  4DH
D0B4  2B                DEC   HL
D0B5  13                INC   DE
D0B6  10 EA             DJNZ  LOOP3

D0B8  21 0280           LD    HL,280H
D0BB  2B        WAIT:   DEC   HL
D0BC  7C                LD    A,H
D0BD  B5                OR    L
D0BE  20 FB             JR    NZ,WAIT

D0C0  21 011E           LD    HL,JIKI
D0C3  11 1800           LD    DE,1800H
D0C6  01 0026           LD    BC,4 * 9
D0C9  CD 005C           CALL  5CH
D0CC  CD 0136           CALL  13EH
D0CF  CB 6F             BIT   5,A
D0D1  CA 0063           JP    Z,MAIN

D0D4  AF        OVER:   XOR   A
D0D5  CD 0000           CALL  0D0H
D0D8  FE FF             CP    0FFH
D0DA  CA D020           JP    Z,START
D0DD  CD 0007           CALL  0B7H
D0E0  D8                RET   C
D0E1  18 F1             JR    OVER
D0E3  24 42 42  PAT:    DB    24H,42H,42H,0C3H
D0E6  C3
D0E7  D0 D8 5A          DB    0D0H,0D8H,5AH,18H
D0EA  18

D0EB  18 24 5A          DB    18H,24H,5AH,7EH
D0EE  7E
D0EF  FF FF D8          DB    0FFH,0FFH,0D8H,81H
D0F2  81

D0F3  AC 7A 81  INIT:   DB    172,122,1,15
D0F6  0F
D0F7  00 00 00          DB    0,0,0,0,0,0
D0FA  00 00 00

D0FD  00        TEKIX:  DB    0
D0FE            TEKI    DS    8 * 8
011E            JIKI    DS    4
0122            SCORE   DS    6

                        END
```

[illegible]

バルーン　トリップ

BALLOON TRIP2

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は70ページにあります

BY 川本健二

```
1 CLEAR99,-4097:DEFINTA-Z:FORI=0TO13:REA
DA$:FORJ=0TO15:POKE&HF000+I*16+J,(ASC(MI
D$(A$,J+4,1))+VAL(LEFT$(A$,3)))MOD256:NE
XTJ,I:DEFUSR1=&HF001:DEFUSR=&HF092:C=11
2 BEEP:U=USR1(0):DEFFNV=VPEEK(6112+X/8+(
Y¥8)*32):X=40:Y=64:SOUND6,20:SOUND8,16
3 K=STICK(0)*(1-R):V=V+1:Y=Y+V:IFSTRIG(0
)ANDR=0THENV=V-3:SOUND12,6:SOUND13,4
4 POKE-4096,K:U=USR(0):X=X-(X<208ANDK=3)
*SMOD2:PUTSPRITE4,(X,Y-4),8-R*8,0:PUTSPR
ITE5,(X,Y+4),10,1+R:S=S-(K=3):IF(FNV>880
RY<-40RY>171)ANDR=0THENSOUND0,0:SOUND6,2
0:SOUND7,0:SOUND12,35:SOUND13,0:R=1:V=0
5 PRINTCHR$(C)"SCORE"S:IFY<179THEN3ELSES
OUND0,0:SOUND6,0:SOUND7,0:SOUND13,0:FORI
=7TO7:I=STICK(0):NEXT:R=0:S=0:V=0:GOTO2
6 DATA"128♠Mの♠。めpあ♠ク♥く♠Mワ♠","076♥♠ェcにっァめ
ムにcァ♥#エユ","105♠ぇへラクくくケ♥ぇdるきク」キ","127ソナNホ
♥ソち「aさ♣。♥Nラ♥","081ミシマへ　!わッミ9チタまイ一キ","060
トあ　トハネな「エれくぬれトぬぬ","060れトぬヤクな「エユトゥナヤトあ　"
7 DATA"063チぇん?セソセ;ゆノゆ?カタ?♠","194コ¥¥コんシ=3
シrz♠マ°ソソ","094と゛テフコウ♠い」B、oろ「テ♠","077」トモヒ
エSオへウ」アカモエホ♠","109まうムウェSュえウう`のう♠゛o","134
jgルれろツチョSVjxこェh♠","128♠マ。ゐこっセわMへ♠I2*♠♠"
```

打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語プログラムを使用しているので必ずセーブしてからRUNしてください。同時に「打ちこみミス発見プログラム」でプログラム全体を確認してからRUNさせてください。

ネコの表示が変なときは「SCREEN，0」を実行してからRUNしてください。

また、ディスクを使っている人は、下のカコミを見て一部変更、追加してください。

DISK BASIC版改造法

もとのリストの1行目を下のリストの赤字部分のように変更し、さらに10行、11行を追加してください。以上の変更によって、リストの確認用データは、

1 >178　1　>207
11 >173

と変わります。

2～7行のデータは変わりません。

```
1 CLEAR99,&HD000:DEFINTA-Z:FORI=0TO13:RE
ADA$:FORJ=0TO15:POKE&HD000+I*16+J,(ASC(M
ID$(A$,J+4,1))+VAL(LEFT$(A$,3)))MOD256:N
EXTJ,I:DEFUSR1=&HD001:DEFUSR=&HD092:C=11
:GOSUB10
10 FORI=0TO8:READD$:POKE&HD000+VAL("&H"+
D$),&HD0:NEXT:RETURN
11 DATA 06,4A,58,67,97,A0,A9,C8,CA
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……バンプの座標

■その他の変数

A$……データ読みこみ用
C……コントロールコード(カトルン)
U……泡とバンプの接触判定用(ユーザー定義関数)
K……キー入力用
R……風船の表示フラグ、0

かんたんそうで難しいゲーム

表示、1＝消去)
S……スコア
V……加速度計算用

プログラム解説

1 初期設定1

●変数の初期化●マシン語プログラムデータ(6、7行)読みこみ●USR関数の定義

2 初期設定2

●マシン語プログラムの実行(USR1　スプライト定義、画面モードの初期化など)●ユーザー定義関数の定義●音

3 キー入力

●キー入力●移動量設定●音

4 画面処理とゲームオーバー

●マシン語プログラムの実行(USR0:泡のコントロール)●バンプと風船を表示●スコア計算●ゲームオーバー判定その1

5 スコア表示

●スコアの表示●ゲームオーバー判定その2●音●リプレイ

6～7 データ

●マシン語プログラムデータ

プログラム確認用データ

使い方は71ページを見てください

1>　2	2>111	3>154	4>249
5>236	6>152	7>　36	

(ファンダム・ニュース　その1)。ようやく　て　エイキチかBINの量産なのですが、今月は掲載作以外に「よくできました」といえる作品が少なかったので　来月にまとめて載せること　なりました　と、わわけで　つも投稿　てくれいるみなさん　とりあえずは　の間で発表されるよ　うんはりまし　ファンダム用は　つても待　て　ます　担当は内一ユ　てした。次はアンケートの結果発表です。

ハーティー　ハート

HEARTY HEART

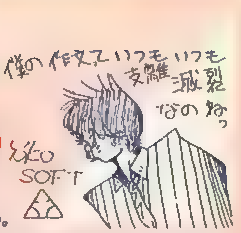
RAM16K
MSX MSX2

遊び方は68ページにあります

```
10 '*****[HEARTY HEART]*****
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:
COLOR7,1,15:R=RND(-TIME):DIMR(12,10)
30 FORI=0TO3:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
40 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,129:NEXT
50 FORI=177TO215STEP2:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT:FORI=
22TO26:READC:VPOKE8192+I,C:NEXT
60 IFINKEY$<>""THEN60
70 ST=1:RESTORE510:FORI=0TO500:NEXT:GOSU
B370
80 FORI=1TO10:READD$:FORJ=1TO12:R(J,I)=V
AL(MID$(D$,J,1)):NEXT:NEXT:READKA:KK=KA
90 IFINKEY$<>""THEN90
100 FORI=1TO10:FORJ=1TO12:IFR(J,I)<>0THE
NQ=J*2+2:W=I*2:E=R(J,I)*8:GOSUB390:NEXT:
NEXTELSENEXT:NEXT
110 LOCATE10,0:PRINT"HEARTY HEART":LOCAT
E13,1:PRINTUSING"STAGE##";ST
120 X=3:Y=2:H=0:DEFFNZ=VPEEK(6144+X*2+Y*
64):DEFFNX=VPEEK(6144+X*2+(Y+1)*64)
130 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),15,H:S=STICK(
0):IFFNX<>32THENIFS=3ORS=7THENH=(S-3)¥4+
1ELSEH=0ELSEH=3
140 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFS<>7ANDS
<>3THENS=0
150 Y=Y+1:IFFNZ<>32ORJU>0THENY=YYELSE180
160 IFJU=0ANDSTRIG(0)THENPLAY"O6L64V15CE
G","O7L64V15CEG":JU=3:IFFNX=185ORFNX=201
THENY=Y+1:S=5:GOSUB210:S=1ELSEIFFNX=193T
HENY=Y+1:GOSUB400:S=1
170 IFJU>0THENY=Y-1:JU=JU-1:IFS=0THENS=1
180 IFFNZ<>32THENGOSUB210
190 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THEN300
200 GOTO130
210 A=(FNZ-169)¥8:ONAGOSUB220,230,220,23
0:RETURN
220 X=XX:Y=YY:RETURN
230 MX=X+(S=7)-(S=3):MY=Y+(S=1)-(S=5)
240 B=VPEEK(6144+MX*2+MY*64):IFA=2ANDB=2
09THEN260ELSEIFB<>32THENX=XX:Y=YY:RETURN
250 PLAY"O4L64V15C","O5L64V15C":GOSUB400
:Q=MX*2:W=MY*2:E=A*8:GOSUB390:RETURN
260 GOSUB400:PLAY"O5L64V15CEGEGEG","O6L6
4V15CEGEGEG":KA=KA-1:IFKA=0THEN270ELSERE
TURN
270 FORI=4TO19:LOCATE6,I:PRINTSPC(20):NE
XT:LOCATE14,9:PRINT"NICE":PUTSPRITE0,(12
0,104),15,0
280 PLAY"O5L16V15CECGCECO4AO5CECGCECAFED
CD8E8FR16GE","O5L16V12R16CECGCECO4AO5CEC
GCECAFEDCD8E8FR16GE":ST=ST+1:IFST=11THEN
340
290 IFPLAY(0)THEN290ELSELOCATE14,9:PRINT
SPC(4):PUTSPRITE0,(0,209):GOTO80
300 FORI=1TO15:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),I,
0:BEEP:NEXT:PLAY"O3L16V15BAGFEDCEG8C8"
310 CLS:LOCATE11,8:PRINT"GAME OVER!":LOC
ATE10,12:PRINT"HIT SPC KEY!":PUTSPRITE0,
(0,209)
320 IFSTRIG(0)THENCLS:GOTO60
330 IFSTICK(0)THENCLS:KA=KK:GOTO90ELSE32
0
340 CLS:LOCATE8,5:PRINT"CONGRATULATIONS!
":PUTSPRITE0,(120,80),15,0
350 PLAY"O5L16S1M2000CR16CER16ECR16CER16
EGR16FER16DCR16DC"
360 IFPLAY(0)THEN360ELSELOCATE10,7:PRINT
"HIT SPC KEY!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEX
T:CLS:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO70
370 LOCATE10,5:PRINT"HEARTY HEART":LOCAT
E4,8:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS":LO
CATE10,15:PRINT"HIT SPC KEY"
380 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(120,80),15,A:A
=RND(1)*3:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:PUTSPRITE
0,(0,209):RETURN
390 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(169+E);CHR$(171+
E):LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(173+E);CHR$(175
+E):RETURN
400 LOCATEX*2,Y*2:PRINT"  ":LOCATEX*2,Y*
2+1:PRINT"  ":RETURN
410 DATA00,00,38,7C,7E,72,25,21,13,1F,3D
,3E,7F,7F,3F,0F,00,00,1C,3E,7E,4E,A4,84,
C8,F8,8C,7C,FE,FE,FC,F0
420 DATA00,00,38,7C,7E,72,25,21,13,1F,3E
,3F,7F,7F,3F,0F,00,00,70,F8,FC,4C,94,84,
C8,F8,DC,3C,FE,FE,FC,F0
430 DATA00,00,0E,1F,3F,32,29,21,13,1F,3B
,3C,7F,7F,3F,0F,00,00,1C,3E,7E,4E,A4,84,
C8,F8,7C,FC,FE,FE,FC,F0
440 DATA0F,3F,7F,7F,3E,3D,1F,13,21,25,72
,7E,7C,38,00,00,F0,FC,FE,FE,7C,BC,F8,C8,
84,A4,4E,7E,3E,1C,00,00
```

By 横沢和明

すーぱーですとろいやる・おうち



ほえほえー／　じつはこのまえクラブの合宿があったんどすわ。それが真夜中に先輩が怪談話するのやもん。こわかったよー。そういえば、ぼくの友だちにスプラッタが大好きなやつがいて、そいつの名前を「すーぱーですとろいやる・おうち」というんだな。こんなん知ってでもしょーがねーやっ／　そいからこのプログラム、ハーフにしてはちっと長いかな？　とも思ったんだけど、どうでしょーか。プリンタがないとわからないよー。とゆーわけで横沢くんでした。

次へ、次へ、続く

〈ファンダム ニュース その2 ファンダムアンケート結果〉1/8月号から始めた、ファンダムアンケートの結果発表です！　さんねんはがき、ありがとうございました。8月号のおもしろかったプログラムの順位は以下のとおりです。〈1位〉BURDEN PANIC 〈2位〉Within 5 〈3位〉IRON MAN 〈4位〉ORDER－家主の逆襲－ 〈5位〉まっくすくんのあどべんちゃPART2 ☆

```
450 DATAFF,80,80,81,83,83,9F,9F,FF,81,81
,81,C1,C1,F9,F9,8F,87,8F,8E,8C,80,80,FF,
F1,E1,F1,71,31,01,01,FF
460 DATAFF,80,80,8E,9F,B1,A7,AF,FF,01,01
,71,F9,7D,FD,FD,BF,9F,8F,87,81,80,80,FF,
FD,F9,F1,E1,81,01,01,FF
470 DATA7F,C2,82,8F,9F,9F,9F,FF,FE,7F,7F
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,
FF,FE,FD,FB,F6,ED,DB,B6
480 DATAFF,80,81,83,87,8D,98,B7,FF,81,81
,C1,C1,F1,F9,FD,B7,9F,8F,87,83,81,80,FF,
FD,F9,F1,E1,C1,81,01,FF
490 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,80,C0,E0
,F0,F8,FC,FE,FF,00,7F,42,42,42,42,7F,7F,
00,FE,42,5A,5A,42,CA,C2
500 DATA87,159,79,207,81
510 DATA111111111111,100000000001,100020
004001,110004000011,100401100201,1001000
21001,102002000001,110040400011,10000000
0051,111111111111,5
520 DATA111111111111,100004000001,104020
110201,100102002001,102400000001,1000001
11111,104040000001,100201004001,10000000
0051,111111111111,6
530 DATA111111111111,100000000041,100420
404001,140020000001,102005020111,1400111
00001,100001002401,101201020041,10400100
0001,111111111111,7
```

```
540 DATA111111111111,100000000001,103300
333331,100020020001,133333040301,1002050
00001,140001333331,133300202201,13333300
0001,111111111111,6
550 DATA111111111111,100000000001,102002
000021,100000102101,100210000001,1300002
30201,100200000001,101000020001,10020300
0051,111111111111,10
560 DATA111111111111,100000000001,100220
000201,102000000101,100200040001,1002015
10001,102021114001,101000020101,10004000
0001,111111111111,9
570 DATA111111111111,100400004001,101102
021101,101020200101,100205020001,1020211
02201,101000020101,101102001101,10040000
4001,111111111111,12
580 DATA111111111111,100001100001,104200
002401,100000000001,110201102011,1120211
20211,100200002001,100005200001,10404114
0401,111111111111,11
590 DATA111111111111,100005200001,100201
100101,100020202001,102100001041,1002010
20201,100040000001,101020410101,10000000
0001,111111111111,10
600 DATA111111111111,100101101041,140000
000241,110204220011,102025022001,1002011
00201,110024020211,102000000001,100131131
1001,111111111111,14
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ピッチーくんの座標（表示では×16して使用）

XX、YY……ピッチーくんの座標　時保存用

■テキスト座標用 ■

MX、MY……ピッチーくんのテキスト画面上の移動先座標

O、W……各ブロックの表示用座標

■その他の変数 ■■

A、B……ブロック判定用

C、D$……データ読みこみ用

FNX、FNZ……画面上にあるキャラクタの判定用（ユーザ定義関数）

H……ピッチーの表示用（スプライトパターン番号が入る）

[illegible]……ループ用

[illegible]……ジャンプ判定用

[illegible]……ハートブロックの面ごとの初期個数

[illegible]……ハートブロックの残り個数

[illegible]……画面[illegible]読みこみ　変換用

S、I$……キー入力用

S$……スプライト定義用

ST……ステージ数

E……画面作成用、ブロック移動用

プログラム解説

10　REM文

20[illegible]　初期設定、スプライト定義、キャラクタ定義

60　キーバッファをクリアする

70　変数の設定

80　面データ読みこみ

90　キーバッファをクリアする

100～110　画面作成

120　変数の設定、ユーザー定義関数の定義

130　スプライト表示、カーソルキー入力処理

140　移動量の設定

150　落下処理

160～170　ジャンプ処理

180　あたり判定

190　ギブアップの判定

200　130行にもどる

210　ピッチーくんがあたったときの処理

260　ハートブロックを家に入れたときの処理

270～290　面クリア

300～330　ゲームオーバー処理

340～360　最終面クリア処理

370～380　タイトル画面作成

390～400　ブロックの移動処理

410～440　スプライトデータ（30行で読みこみ）

450～490　キャラクタパターンデータ（雲ブロック、ハートブロック、アイスブロック、モンドブロック、家の順：50行で読みこみ）

500　各ブロックのカラーデータ（50行で読みこみ）

510～600　面データ（0＝なし、1＝雲ブロック、2＝ハートブロック、3＝アイスブロック、4＝モンドブロック、5＝家：60行で読みこみ）

●主人公の動きがかわいい

プログラム確認用データ

使い方は[illegible]を見てください

10>44	20>130	30>174	40>186
50>48	60>145	70>241	80>12
90>247	100>99	110>219	120>80
130>140	140>221	150>82	160>106
170>227	180>181	190>206	200>5
210>97	220>143	230>50	240>252
250>114	260>120	270>187	280>85
290>237	300>52	310>119	320>3
330>111	340>230	350>204	360>205
370>63	380>197	390>109	400>109
410>174	420>218	430>216	440>174
450>209	460>214	470>215	480>221
490>169	500>132	510>178	520>182
530>177	540>182	550>131	560>190
570>130	580>131	590>133	600>128

〈ファンダム　ニュース　その3　ファンダムアンケート結果〉[illegible]名[illegible]佐賀県・佐藤[illegible]、[illegible]長崎県・中村[illegible]（敬称略）、以上の方々です。おめでとうございます。製作・発送にしばらく時間がかかるかもしれませんが、楽しみにお待ちください。

ぐりん

BY GEN

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は66ページにあります

ファンダムの表紙になりたくて

玄です。このゲームの必勝法としてはカベの動きを正確に判断することでしょう。ところで、この風変わりな文字フォントは、ちぜらんさんに刺激され、ファンダムの表紙になりたくて開発したもので、なかなか気に入ってます。このゲーム、はじめはパズルのつもりだったのですが、2か月もかけて制作しているうちに……。まあ、そんなこともあるさ、ピヨピヨ。

```
10 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ SHYOKISETTEI ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 CLEAR2000:KEYOFF:COLOR15,4,4:SCREEN1,
2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMP(4),Q(4),D(15,
9),C$(20),E$(13):ONSPRITEGOSUB740
30 ONINTERVAL=110GOSUB840:LOCATE16,9:PRI
NT"まっててね♥":ONKEYGOSUB750:FORI=1TO4:READP
(I),Q(I):NEXT:F=0
40 VPOKE8196,84:FORI=8213TO8218:READA$:V
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:E$(8)="  ":E$(9)
="アア"
50 E$(10)="ォ":E$(11)="ェ"
60 FORI=272TO751:A=VPEEK(I):A1=VPEEK(I+1
):VPOKEI,(NOTA1)AND(AORA/2ORA/4):NEXT
70 FORI=0TO20:A=ASC(MID$(" ゥ¥ェォアクケコタチツテミ
ムメィハヒフヘ",I+1,1))*8:READA$
80 FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I:LOCATE9,9:PRINT"もうちょっと
90 RESTORE1050:FORI=0TO31:READA$:FORJ=0T
O7:VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I
100 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FORI=0
TO7:READA1$,A2$:E$(I)=A1$+A$+A2$:NEXT:FO
RI=0TO15:D(I,0)=1:D(I,9)=1:NEXT
110 A$=STRING$(32,"ア"):C$(0)=A$:C$(1)=A$
:C$(18)=A$:C$(19)=A$:FORI=0TO7:READPL$(I
):NEXT
120 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  D E M O  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
130 RESTORE1170:GOSUB830:GOSUB210
140 A$=SPACE$(30)+"[SPACE]を おすと まわりの かべ
が あおまわりに いれかわり、「いかりん」を つぶせます。ただし おなし
゛ ところで つづけては まわせません。「いかりん」を さけつつ、かべの
なかに いる なかまを たすけて あなに はいり 5ひき たすけると CLEAR
¥ で、のこりのTIMEが BONUSに なります・・・・・・・・・・・・・・
・"+SPACE$(30)
150 TI=44:PLAY"T100V9S0M10000":MU=0:GOSU
B840:INTERVALON:LOCATE4,20:PRINT"PUSH [S
PACE]"
160 FORI=1TO212:LOCATE1,22:PRINTMID$(A$,
I,30):PUTSPRITE0,(I+30,112),9,1:PUTSPRIT
E1,(I,112),7,5:FORJ=0TO250:NEXT:IFTI=1TH
ENTI=44
170 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENNEXT:GOTO16
0
180 INTERVALOFF:BEEP:S=0:R=3:U=3:FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
190 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MAKE SCREEN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
200 L=0:F=(F+1)MOD11-(F=10):RESTORE1170:
FORI=1TOF:FORJ=0TO13:READA$:NEXTJ,I:U=U-
(U<15):GOSUB210:GOTO290
210 VPOKE8215,254:SOUND2,5:SOUND3,0:SOUN
D4,10:SOUND5,0:SOUND9,16:SOUND10,16
220 SOUND11,10:SOUND12,0:SOUND13,8:FORI=
0TO20:LOCATE,3:PRINTCHR$(27)+"L"SPC(15)+
"クケ":NEXT:SOUND9,0:SOUND10,0
230 FORI=1TO8:READA1$:A$=BIN$(VAL("&H"+A
1$)):C$(I*2)=""
240 FORJ=0TO15:D(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1)
):C$(I*2)=C$(I*2)+E$(D(J,I)+8):NEXT:C$(I
*2+1)=C$(I*2):NEXT
250 SOUND9,16:SOUND10,16:FORI=0TO19:LOCA
TE,3:PRINTCHR$(27)+"M":LOCATE,22:PRINTC$
(I);:NEXT:VPOKE8216,209:SOUND9,0:SOUND10
,0
260 FORI=0TO5:READA$:A1=VAL("&H"+MID$(A$
,1,1)):A2=VAL("&H"+A$)-A1*16
270 D(A1,A2)=3:LOCATEA1*2,A2*2+3:PRINTE$
(3):NEXT:D(A1,A2)=5:SOUND7,56:FORI=0TO20
0:NEXT:VPOKE8215,110:RETURN
280 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  START !  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
290 TI=44:GOSUB830:V=14:W=8:Z=1:X=2:Y=2:
SX=0:SY=0:T=4:K=2:KEY(1)ON
300 PLAY"V15T100S11M500":MU=0:GOSUB840:G
OSUB520:INTERVALON:SPRITEON:GOTO450
310 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MAIN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
320 '●●●●●●●●●● MOVE EBIRRAN ●●●●●●●●●●●●
330 K=INT((STICK(0)+STICK(1)+1)/2):IFSTR
IG(0)ORSTRIG(1)THEN540ELSEONK+1GOTO410,3
40,350,360,370
340 DD=D(X/2,(Y-1)/2)ORD((X+1)/2,(Y-1)/2
):GOTO380
350 DD=D((X+2)/2,Y/2)ORD((X+2)/2,(Y+1)/2
):GOTO380
360 DD=D(X/2,(Y+2)/2)ORD((X+1)/2,(Y+2)/2
):GOTO380
370 DD=D((X-1)/2,Y/2)ORD((X-1)/2,(Y+1)/2
):GOTO380
380 M=X+P(K):N=Y+Q(K):M=MMOD2+M/2:N=NMOD
2+N/2:GOSUB520:ONDDMOD2+1GOTO390,410
390 X=X+P(K):Y=Y+Q(K):GOSUB520:ON D(M,N)
/2+1 GOTO 410,630,650,960
400 '●●●●●●●●●● MOVE IKARRIN ●●●●●●●●●●●
410 PP=P(Z):QQ=Q(Z):ONTGOTO480,480,480,4
80
420 T=5:IFRND(1)*15<UTHENGOTO490
430 OND(V+PP,W+QQ)MOD2+1GOTO450,440
440 Z=RND(1)*3+1
```

```
450 G=Z+3:PP=P(Z):QQ=Q(Z):OND(V+PP,W+QQ)
MOD2+1 GOTO460,470
460 V=V+PP:W=W+QQ:GOTO480
470 T=1
480 T=T-1:PUTSPRITE1,(V*16-PP*T*4,W*16-Q
Q*T*4+24),7,G:GOTO330
490 ONRND(1)*2+1GOSUB500,510:IFD(V+P(Z),
W+Q(Z))MOD2=1THENZ=(Z+1)MOD4+1:GOTO450EL
SE450
500 Z=(X>V*2)*2+4:RETURN
510 Z=(Y<W*2)*2+3:RETURN
520 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+24),9,K-1:RETURN
530 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ KAITEN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
540 IF XMOD2=1 OR YMOD2=1 OR X=2 OR X=28
 OR Y=2 OR Y=16 OR (SX=X AND SY=Y)THEN41
0
550 XX=X/2:YY=Y/2:FORI=1TO4:B(IMOD4+1)=D
(XX+P(I),YY+Q(I))MOD2:NEXT:FORI=1TO4:DD=
D(XX+P(I),YY+Q(I)):DD=DD-DDMOD2+B(I):D(X
X+P(I),YY+Q(I))=DD
560 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+24),I*2+1,I-1:SO
UND2,0:SOUND3,I:SOUND9,15:LOCATEX+P(I)*2
,Y+Q(I)*2+3:PRINTE$(DD):NEXT:SOUND9,0
570 '♥♥♥♥♥♥♥♥ IKARRIN DOWN ? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
580 SX=X:SY=Y:FORK=1TO4:DD=D(XX+P(K),YY+
Q(K)):IFDDMOD2=0THENNEXT:GOTO410
590 IFV=XX+P(K)ANDW=YY+Q(K)THENGOSUB700:
GOTO610
600 IFV-P(Z)=XX+P(K)ANDW-Q(Z)=YY+Q(K)THE
NV=V-P(Z):W=W-Q(Z):GOSUB700
610 NEXT:GOTO410
620 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GET FRIEND ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
630 IFVPEEK(8216)=209THENGOSUB670:D(M,N)
=0:LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(0):VPOKE8216,
33:S=S+1:GOSUB830:GOTO410ELSE410
640 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ G O A L ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
650 IFVPEEK(8216)=33 THENGOSUB680:VPOKE8
216,209:L=L+1:LOCATE6+L*3,21:PRINTE$(2):
S=S+5:GOSUB830ELSE410
660 IFL=5THEN870ELSEIFL=4THEN930ELSE410
670 SOUND9,15:SOUND10,15:FORI=0TO3:FORJ=
10TO40STEP5:SOUND2,J+I*20:SOUND3,0:SOUND
4,J+I*30:SOUND5,1:NEXTJ,I:SOUND9,0:SOUND
10,0:RETURN
680 SOUND9,15:SOUND10,15:SOUND3,0:SOUND5
,1:FORI=0TO200STEP5:SOUND2,220-I:SOUND4,
220-I:NEXT:SOUND9,0:SOUND10,0:RETURN
690 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ IKARRIN DOWN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
700 SOUND2,150:SOUND3,0:SOUND4,0:SOUND5,
3:SPRITEOFF:VV=V*16:WW=W*16+24:DD=DD-1:S
=S+3
710 LOCATEV*2,W*2+3:PRINTE$(DD):D(V,W)=0
D:V=14:W=8:T=4:GOSUB830:FORJ=0TO15
720 VPOKE8215,J+95:SOUND9,15-J:SOUND10,1
5-J:PUTSPRITE1,(VV+(224-VV)*J/15,WW+(154
-WW)*J/15),JMOD16:NEXT:SPRITEON:RETURN
730 '♥♥♥♥♥♥♥♥ EBIRRAN DOWN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
740 SPRITEOFF:FORI=0TO400:NEXT:INTERVALO
FF
750 KEY(1)OFF:BEEP:PUTSPRITE1,(0,209):SO
UND3,1:SOUND9,15:FORI=0TO6:K=IMOD4+1
760 GOSUB520:FORJ=0TO50STEP2:SOUND2,I*30
+J:NEXTJ,I:SOUND9,0:R=R-1:FORI=0TO500:NE
XT:GOSUB830:IFR<=0THENRETURN790
770 IFVPEEK(8216)=33THENVPOKE8216,209:L=
L+1:IFL=5THENRETURN870ELSERETURN290ELSER
ETURN290
780 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
790 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(0,208):FORI=
0TO3:LOCATE8,I+9:PRINTSPC(14):NEXT:PLAY"
V15L8S0M20000O3AFAFGFEDEC2"
800 FORI=1TO11:LOCATE10,11:PRINTLEFT$("G
AME OVER¥",I):FORJ=0TO300:NEXTJ,I
810 F=0:FORI=0TO4000:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1
)THENGOTO180ELSENEXT:GOTO130
820 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TIME:SCORE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
830 LOCATE3,0:PRINT"SCORE  HISCORE  AREA
  LEFT":H=H-(S>H)*(S-H):LOCATE3,1:PRINTU
SING"#####    #####    ##    ##";S;H;F;R
:RETURN
840 TI=TI-MUMOD2:CX=POS(0):CY=CSRLIN:LOC
ATE2,2:PRINT"TIME:"+STRING$(TI¥2,"ゥ")+E$
(TIMOD2+10)
850 PLAYPL$(MU):MU=(MU+1)MOD8:IFTI=0THEN
LOCATE6,2:PRINT" OVER¥"SPC(18):GOTO750EL
SELOCATECX,CY:RETURN
860 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
870 BEEP:KEY(1)OFF:SPRITEOFF:INTERVALOFF
:PLAY"V1504L16G8EDAGAGE4GBO5C2","V1304L1
6R32G8EDAGAGE4GBO5C2"
880 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=0TO5:LOCATE6,9+I:PRINTSPC(20):NEXT:LO
CATE7,11:PRINT"YOU CLEAR AREA"F"¥"
890 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=1TI0
STEP-1:PLAY"T255L64G","V13T255L64O6G"
900 LOCATE7,2:PRINTSTRING$(I¥2,"ゥ")+E$(I
MOD2+10):S=S+1:GOSUB830:NEXT
910 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO200
920 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ??????????? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
930 IFSX*2<>SMOD10+1THEN410
940 A1=RND(1)*14+1:A2=RND(1)*8+1:IFD(A1,
A2)>0THEN940
950 LOCATEA1*2,A2*2+3:PRINTE$(7):D(A1,A2
)=7:FORI=200TO0STEP-10:SOUND2,I:SOUND4,I
+50:SOUND9,15:SOUND10,15:NEXT:SOUND9,0:S
OUND10,0:GOTO410
960 SOUND3,1:SOUND5,0:FORI=7TO0STEP-1:FO
RJ=100TO0STEP-15:SOUND2,I*15+J:SOUND4,I*
15+J+30:SOUND9,15:SOUND10,15
970 NEXTJ,I:SOUND9,0:SOUND10,0:S=S+300:R
=R+1:TI=44:GOSUB830:D(M,N)=0:LOCATEM*2,N
*2+3:PRINTE$(0):GOTO410
980 '♦♦♦♦♦♦♦ PARAMETER&CHARA DATA♦♦♦♦♦♦
990 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1000 DATA A1,6E,FE,D1,81,21
1010 DATA 0814936008149360,7777777777777
777,070F0F1E18606000,7070707070707070,00
[illegible]
1020 DATA 183060F0990F060C,0303030303030
303,9A9A9A9A9A9A9A9A,183060F0990F060C
1030 DATA 0F3063448891924A,F80C8231C1010
D31,A8A88989C0603F1F,418307 0F1FFEFCF0
1040 DATA 003F3C3B3D3E393F,00FEFCF8F0E0C
080,3F3E3C3830307 8FC,183CFF7E3C3C66C3
1050 DATA B8B8B8B8B8F8723F,3F0C3F0C3F0FF
B7B,1B1B1B1B1B1F4EFC,FC30FC30FCF0DFDE
1060 DATA 40C0D5D5FF3FF5F5,F5F53FFFD5D5C
040,3F7FE0FFBF80C080,80C080BFFFE07F3F
1070 DATA 7BFB0F3F0C3F0C3F,3F72F8B8B8B8B
8B8,DEDFF0FC30FC30FC,FC4E1F1B1B1B1B1B
1080 DATA FCFE07FFFD10301,010301FDFF07F
EFC,0203ABABFFFCAFAF,AFAFFCFFABAB0302
1090 DATA 01071F7FFFFF3F3F,3F7FFFFFBF3B3
321,80E0F8FEFFFFFCFC,FCFEFFFFFDDCCC84
1100 DATA 1C0EFF7F3F1F7FFF,FF7F1F3F7FFF0
E1C,3038F8FCFCFEFEFF,FFFEFEFCFCFB3830
```


いっしわるファンションコール　その2 8月号のノオローイ)本は8月号掲載の　ORDER ノ 83へ　て 編集部 手直しを　ノ 現の　ゃ あります！ 申しわけ　ノ　20ーの最初　AEXOFF　の前　ＣEARI090　とえれて　たさい　掲載　ストするまで　ム をすると　エ　ティ　ア　ものところで「Out of string space」というエラーメッセージが出てしまいます　ほんとうにごめんなさい。

```
1110 DATA 213338BFFFFF7F3F,3F3FFFFF7F1F0
701,84CCDCFDFFFFFEFC,FCFCFFFFFEF8E080
1120 DATA 0C1C1F3F3F7F7FFF,FF7F7F3F3F1F1
C0C,3870FFFEFCF8FEFF,FFFEF8FCFEFF7038
1130 DATA "  ","  ",ｱｱ,ｱｱ,ﾊﾌ,ﾋﾍ,ｺｺ,ｺｺ,ﾀﾁ
,ﾂﾃ,ｺｺ,ｺｺ,ﾐﾑ,ﾒｨ,ｱｱ,ｱｱ
1140 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ BGM DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1150 DATA "L8O4AA4B16G16D4","C16EDG16AF4
","AA4B16G16C4","C16EDG16EC4","G16G16GFE
16CC16CE16G","AG16ECO5C","O4AA4B16G16C4"
,"C16EDE16GO5C4"
1160 '♦♦♦♦♦♦♦ DEMO & AREA DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦
1170 DATA 8401,BA41,A955,A945,A945,8845,
8859,8081,,,,,,
1180 DATA 8001,8001,95A9,9D11,9491,95A9,
8001,8001,74,A3,A6,C3,C6,44
1190 DATA 8201,94D1,9003,A081,9045,8089,
B841,8021,32,84,95,86,97,37
1200 DATA 8101,9061,A411,8521,8C05,A801,
C511,A001,23,28,74,92,A2,55
1210 DATA 8425,A049,9293,A405,C089,8501,
82A1,A001,15,24,67,83,D1,87
1220 DATA 8001,9C39,8045,BE45,8419,8811,
9501,A211,28,44,55,68,C5,C2
1230 DATA 8001,9831,8031,B831,C431,8401,
89B1,90B1,15,77,A2,82,B4,44
1240 DATA 8001,9001,BD01,9081,9601,9079,
9601,8001,34,37,43,65,84,86
1250 DATA 8001,8021,8C41,8801,8031,8221,
8401,8001,44,53,57,A6,85,A2
1260 DATA 8911,A20D,A0A1,8A29,A141,CA19,
A291,A101,22,28,71,75,C2,C6
1270 DATA 8001,8045,BBA9,8889,9105,8001,
D869,8921,33,83,A8,C3,D5,48
1280 '
1290 '┌──────────────────────────┐
1300 '│ ♥♥♥ くﾞりん ♥♥♥ 1987 JUN By GEN │
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……えびらんの座標
P(n)、Q(n)……えびらんの座標増分
V、W……いかりんの座標
P、Q……いかりんの座標増分

■その他の変数

A、A1、A2、A$、A、I、A2$……汎用
I……エリアスクロール用
CX、CY……インターバル割りこみ時のカーソル位置保存用
D(n, m)、DD……エリアの状態
I……各キャラクタ表示用
……エリア数
……いかりんのパターン番号
I……いかりんの移動制御用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
K……カーソルキー入力用
L……助けた仲間の数
M、N……えびらんの次に進む座標
M……BGM番号用
……BGMデータ用
……えびらんの残り数
……スコア
……えびらんが最後に回転した座標
T I……タイマー
U……いかりんがえびらんを追う確率
Z……いかりんの進行方向

プログラム解説

10 REM文
20～40 初期設定1
50 キャラクタ定義など
スプライト設定
10 初期設定2
80 REM文
90～180 デモ画面表示処理
190 REM文
200～270 エリア(ゲーム画面)作成表示処理
280 REM文
290～300 ゲームスタート
310～320 REM文
330～390 キー入力処理、えびらん移動処理
400 REM文
410～510 いかりん移動表示処理

プログラム確認用データ

使いかたは71ページを見てください

```
  10>197   20> 58   30>219   40> 42
  50> 58   60>210   70> 90   80>223
  90>115  100>233  110> 98  120>112
 130>251  140>248  150>175  160> 60
 170>195  180> 51  190>254  200>119
 210> 56  220> 61  230>119  240>105
 250>186  260> 50  270> 13  280> 50
 290>184  300>255  310> 88  320> 35
 330> 13  340> 58  350> 58  360> 58
 370> 58  380>148  390>104  400> 38
 410>101  420>152  430> 41  440>213
 450> 69  460>102  470>169  480> 28
 490>102  500>  4  510> 27  520>134
 530> 79  540> 30  550>228  560>119
 570> 57  580>157  590> 71  600>154
 610>165  620> 55  630> 33  640>247
 650> 62  660> 82  670>251  680>235
 690> 37  700> 71  710>186  720>245
 730> 32  740> 25  750> 91  760>165
 770>207  780>240  790>166  800>155
 810> 86  820> 52  830>163  840>196
 850>244  860> 43  870>141  880>164
 890>245  900> 90  910>215  920>237
 930>112  940>126  950>  9  960>160
 970>133  980>246  990>136  [illegible]>247
1010>222 1020>136 1030>129  [illegible]>139
1050>142 1060>136 1070>142 1080>136
1090>245 1100>136 1110>245 1120>136
1130>243 1140>168 1150>205 1160>210
1170>247 1180>243 1190>249 1200>133
1210>136 1220>135 1230>241 1240>255
1250>133 1260>130 1270>129 1280> 82
1290> 49 1300> 82
```

ピンポンポンのファンダム

〈いじわるファンクションコール　その3・8月号のフォロー〉もう一つ8月号掲載のプログラム、「BURDEN PANIC」のリス[illegible]クがありました。掲載リストのままでゲームをしていると、時[illegible]てもキャラクタが書き換えられ[illegible]ます。これは0[illegible]の処理に誤りがあったためです。次のページに正しいリストを載せますので、それを見て110行を直してください。

520　えびらん表示
530　REM文
540　えびらん回転判定
550〜560　えびらん回転処理
570　REM文
580〜610　いかりんを倒したかどうかの判定
620　REM文
630　仲間を助けたときの処理
640　REM文
650〜680　えびらんが巣に帰ったときの処理、面クリア判定
690　REM文
700〜720　いかりんを倒したときの処理
730　REM文
740〜770　えびらんがやられたときの処理
780　REM文
790〜810　ゲームオーバー
820　REM文
830　スコア等表示ルーチン
840　タイムバー表示
850　BGMを鳴らす
860　REM文
870〜910　面クリア処理
920　REM文
930　隠れキャラクタ表示判定
940〜950　隠れキャラクタ表示処理
960〜970　隠れキャラクタを取ったときの処理
980　REM文
990　移動パラメータ用データ(30行で読みこみ)
1000　キャラクタカラーデータ(40行で読みこみ)
1010〜1040　キャラクタパターンデータ(70行で読みこみ)
1050〜1120　スプライトデータ(90行で読みこみ)
1130　キャラクタ組み合わせデータ(100行で読みこみ：4つのキャラクタを1つのキャラクタとして表示するために100行でコントロールコードと組みあわされている)
1140　REM文
1150　BGM用データ(110行で読みこみ)
1160　REM文
1170　デモ画面用データ(230行で読みこみ)
1180〜1270　エリア(面)データ(230行で読みこみ)
1280〜1300　REM文

スンタカらった

RAM16K
MSX　MSX2

遊び方は67ページにあります

もしこれがボツなら自滅しちゃる

BY v914AKSTN

かつて「象の国の不思議なこと」という見た目だけすごいゲームでお世話になったV914AKSTNです。なんと11か月ぶりの採用なんですねえ。最近、なにかと多忙で、勉強の時間をマイコンを触るのに使っている(ああっ、こんなことを書くと怒られてしまうっっ/)わけですが、それでも足りない。足りないといいながら、こないだガリウスをやっとこ解きました。さて今回の「スンタカらった」ですが、技術的にも内容的にも「象の国」をはるかに超えた、と自負しとった作品です。もし、これが採用されないようなら自滅しちゃる、と豪語していたほどの自信作ですから安心して入力してください。

```
10 GOTO 350
20 REM --- MAIN
30 S=STICK(0):Y=(S=7)-(S=3):XX=X+Y:IFXX<
1ORXX>29THENXX=X
40 Z=(Z-(X<>XX))MOD4:X=XX:IFY=0THENY=Q
50 Q=Y:IF(X-3)MOD8THENPUTSPRITE0,(X*8,16
7),14,((Y+1)¥2)*3+Z+(Z=3)*2ELSEVPOKE6912
,200:S=STRIG(0):IFS=0THENT=0ELSEIFT=0THE
NT=1:A=USR(X)
60 A=USR1(0):SC=SC+PEEK(LM+4):LOCATE8,0:
PRINTUSING"#####";SC
70 ONUSR2(0)+1GOTO30,90,220
80 REM --- BOMBOM
90 FORI=0TO5000:NEXT
100 A=USR4(2):FORI=20TO1STEP-1:LOCATE0,I
:PRINTSPC(3)"pp"SPC(6)"pp"SPC(6)"pp"SPC(
6)"pp"SPC(3):FORJ=0TO50:NEXTJ,I
110 FORI=0TO3000:NEXT:FORI=5TO7:LOCATE6,
I:PRINTSPC(20):NEXT:LOCATE8,6:PRINT"G A
M E  O V E R"
120 FORI=0TO4000:NEXTI:GOTO210
130 REM --- ENDING
140 FORI=0TO82:A=ASC(MID$("!¥ゅちけひ!ひこ°るろち
///!!!!!ヒ゛ヂキ&$ちひ!せ@°とえつかなしろち「ころひ°やにそ°ま!ヒ
゛ヂキはさおひ!%はさなひ°ょけるきあせひ°きると°いぇち「",I+1,1))-
1
150 LOCATE6+IMOD20,5+(I¥20)*2:PRINTCHR$(
A-(A=34)*219-(A=35)*108-(A=36)*123-(A=37
)*210);:IFA<>32ANDA<>161THENPLAY"v15o7c6
4"
160 FORJ=0TO99:NEXTJ,I
170 SOUND7,152:SOUND6,32:A$="L8C4EFG4E4C
4EFG4E4C4EFLGEGEGE":B$="T160S0M6000O":L$
=B$+A$+A$:M$=B$+"3"+A$+A$:PLAYL$,M$
180 A$="GEC2GE8C2R8GGEAGE8C2R8":N$=A$+A$
:PLAYN$,N$:PLAYL$,M$:A$="LCEGABO":B$="CD
2CCL8CO":C$="BAGC4E8C4.":L$=A$+"5"+B$+C$
:M$=A$+B$+"3"+C$:PLAYL$,M$
190 IFPLAY(0)GOTO 190
200 REM --- SHOKI 2
210 GOSUB320:GOSUB280:GOSUB320:VV=VAL(V$
):A=USR3(0):SC=0:X=15:Z=0:T=0:M=-(VV>0)*
3
220 IFM=4THEN140
230 A$=SPACE$(31)+"SCENE"+STR$(M+1)+SPAC
E$(32):LOCATE22,0:PRINTHEX$(M+1):FORI=1T
O20:LOCATE0,8:PRINTMID$(A$,I,32):NEXT
240 SOUND7,168:SOUND6,13:SOUND12,15:PLAY
"S0O3L8CCCC16CCC16CCCCCC16C","S0O3L8RGG1
6RR16GGRR8G16G","S0O2L8CCCC16CCC16CCCCCC
16C"
250 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:A=USR4(0):F
ORI=20TO39:LOCATE0,8:PRINTMID$(A$,I,32):
NEXT
```

```
110 S=STICK(0):M=(S=7)-(S=3):P=P+(P=6ANDS=7)-(P=5ANDS=3):N=(S=1)-(S=5):L=FNT(0):
IFL<>0THENN=0:GOSUB250ELSEA=FNZ(X,Y):R=A
```

```
260 POKELM,SL(M+VV):POKELM+1,SM(M+VV):PO
KELM+2,SN(M+VV):POKELM+3,6:POKELM+4,0:PO
KELM+5,(M+VV)AND3:M=M+1:GOTO 30
270 REM --- TITLE
280 FORI=0TO4:LOCATE9,8+I:PRINTT$(I):NEX
T:SOUND7,184:SOUND12,8:PLAY"T128S0L16G6G
GGFFFGGGFFFDDDFFFGGG","T128O3V12L8G.F.G.
F.D.L16FGFG8.","T128
290 FORI=0TO0:I=PLAY(0):A$=INKEY$:NEXT:L
OCATE10,18:PRINT"HIT ANY KEY."
300 V$=INKEY$:IFV$=""THEN300ELSE:IFVAL(V
$)>4THEN300ELSERETURN
310 REM --- SCREEN
320 CLS:VPOKE6912,200:FORI=0TO31:VPOKE61
44+32*23+I,0:NEXT:PRINT"--SCORE:     0--
SCENE:0--AKSTN--"
330 FORI=0TO3:LOCATE3+I*8,21:PRINTTA$;:N
EXT:RETURN
340 REM --- SHOKI 1
350 CLEAR500,&HEBFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,
0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
360 FORI=0TO54:POKE&HF000+I,VAL("&h"+MID
$("EB7E0F235E2356470E002A37F0C51AD630FE0
A3802D607070707074F131AD630FE0A3802D607B
1137723C1814F10DE2237F0793239F0C9",I+I+1
,2)):NEXT:DEFUSR9=&HF000
370 VPOKE8192,6:VPOKE8204,&HC1:VPOKE8205
,&H41:VPOKE8206,&H91:A0=&HF6A3
380 GOSUB420:DEFUSR=&HEC00:A=USR(0)
390 TA$="":FORI=0TO6:TA$=TA$+CHR$(VAL(MI
D$("96983129299799",I+I+1,2))):NEXT
400 GOSUB420:LM=USR(0)
410 FORI=0TO4:READT$(I):NEXT:FORI=0TO7:R
EADSL(I),SM(I),SN(I):NEXT:GOTO 210
420 AD=&HF037:POKEAD,0:POKEAD+1,&HEC
430 READA$,S$:IFA$="*"THENRETURNELSEA$=U
SR9(A$):IFVAL("&h"+S$)<>PEEK(AD+2)THENPR
INT"ERROR IN";PEEK(A0)+PEEK(A0+1)*256:EN
DELSE430
440 REM --- CHR
450 DATA 2129EC1100380 1E000CD5C00EB11000
3012000CD5C00EB114003010800C5CD5C00EBC11
18003C35C00,67
460 DATA 030302020201003F1F0000070C08181
FE0E060606060E0F8FEFEFE26205848B8,6D
470 DATA 0F0F09090905031F7F7363040404 0C0
F8080808080808 0E0F8DEDEC0C0C0C0C0,B0
480 DATA 030302021219181F0F000001030504 0
3E0E060606060ECFEFAF0F0101C02C4B8,39
490 DATA 070706060606071F7F7F7F64041A121
DC0C0404040800 0FCF80000E0301018F8,5E
500 DATA 0101010101010101071F7B7B030303030
3F0F0909090A0C0F8FECEC6202020 30F0,2C
510 DATA 070706060606377F5F0F0F083840231
DC0C0404048918F8F0000080C0A020C0,B9
520 DATA 070F1F1E3D5F4F2F172F3B3D7F7F5F2
FC0E0F8E468F8E0E0FED1B192ECC08080,11
530 DATA 000F083FE49F97F7DFD5F7FFFFFFFFF
F00F0F0FEBFFFEFEFEFFBFFFFFFFFFFFF,6B
540 DATA 3C7EDFBFFFFF7E3CC93558B54AA514A
B,C9,¥,¥
550 REM --- MACHINE
560 DATA 21BCEC22A0FD3EC3329FFD21E2EE119
AF3010A00EDB0219DFF22F8F7219BEF36,2D
570 DATA 0021000522A3EFC906041111BEF78329
CEFC50604C51A6FFEFF281F131A671BCD,DA
580 DATA 61EE2D20053EFF121810CD63EC28F63
E68CD63EE7D12137C121B1313C110D5C1,EE
590 DATA 10CBC93A9CEF3D28113D280A303D280
47DE601C025C97DE601C0247CFE1FC93A,EA
600 DATA 9BEF874F060021FBEF09E53EFF06041
10800A61910FCE13CC006043AF8F73D1B,12
610 DATA 361423773C1910F8219BEF7E3CE6037
72101022A3EF110F0AC35AEE11A3EF1A,CE
620 DATA 3C12FE02D89712131AFE0538061100 0
AC35AEE875F160021BAEE193AA2EF8747,DA
630 DATA 8787805F1916045ECD5AEE23145ECD5
AEE21A4EF34C9211BEF06803EFF772310,86
640 DATA FCC9DD215BEFFD219DEFFD360400FD4
602C578329CEFDD7E003CCAA0EDDD7E02,78
650 DATA A7CAE8EDCDAEEEFDBE00D2CCEDDD7E0
1DD8603FE1FD2CCEDDD7701CD74EE0610,F9
660 DATA 111BEFC51ADD9600FE023031131A1BD
D9601FE0230271A6F131A671BCD61EE3E,73
670 DATA FF1221A1EFDD7E00CB3F8677D511000
DCD5AEED1DD3502200 4DD3603001313C1,32
680 DATA 10C1010400DD09C110873AF8F73DCA2
4EE219EEF7E23A7CA0FEE237EA7C835C9,21
690 DATA 3A9EEFA728DC3AA0EFA720D6FD3501F
D36030EDD360001DD36010FDD360204CD,6C
700 DATA AEEEE601873DDD7703C33BEDDD7E03E
D44DD7703DD3400DD7E00FE15DA3BED21,11
710 DATA 010022F8F7C33BEDDD7E03CB3FDD860
0D602DD7700DD3403FE153005CD74EE18,97
720 DATA 81DD360018CD74EEDD3600FFC382ED4
63EFF215BEF110400A61910FC3CC03E02,29
730 DATA 32F8F7C93E01CD42EE21001B0180003
EC8CD560021A01A0140003E70C356003A,29
740 DATA F8F7874787878790 5F160021F1EE190
60E5ECD5AEE142310F8C97AD3A07BD3A1,DB
750 DATA C93E20E54C061826002929292909 0C
D4D00E1C93A9CEF87876F261BDD7E0087,9B
760 DATA 8787CDA3EEDD7E01878787CDA3EE3E1
8CDA3EEDD7E025F1600E521ECEE197EE1,99
770 DATA C3A3EEE5D5C5CD4D00C1D1E123C9ED5
F4F3AA5EF078132A5EFC947005F008F00,1
780 DATA BE001D016B005F0047003900400 08F0
0D600AA00D600E3005703FA02A7025703,87
790 DATA 3B027FEC28EC02EDF6EC3FEE0F090D0
407780284020000001A81010001511 0055,2E
800 DATA 0F440F330F1F8010101055550077 0A5
50A330A1480101010555500,A8,¥,¥
810 DATA "┌──────────────┐","│ ｽﾝﾀｶ ﾗｯｸ  │"
,"│              │","│  v914AKSTN│","└──────
──────┘"
820 DATA 248,18,8,240,20,6,235,25,4,230,
30,3,236,60,4,239,180,8,210,12,2,225,30,
3
```

→打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語ルーチンを使用しているのでRUNするまえに必ずセーブしておきましょう。

また、450行と560行から800行のマシン語データは、360行と430行さえ正しく打ちこんでいれば430行のチェックサムルーチンで自動的に確認されます。データが誤っている場合、「ERROR IN」のあとに行番号が表示されるので、その行のデータを確かめてください。

なお、このゲームをRUNするとディスクが使えなくなります。なるべく、カセットテープで遊ぶようにしましょう。

〈いじわるファンクションコール　その4・9月号のフォロー①〉早くも9月号のフォローです。9月号のファンダムゲームの説明の65ページ「COLOR」のMSXカラーコード表のとうり印刷上のミスのため、色付き四角の写真が左右逆になってしまいました！　このため、色の名前と写真が対応していません。また、ごめんなさい。→

変数の意味

■テキスト座標用 ■

X、Y……人間の座標

■スプライト座標用

XX……人間のX座標

■その他の変数 ■■

A、A$……汎用
B$、C$、L$、M$、N$……エンディングミュージックデー
AD……チェックサムルーチンのアドレス用
AQ……READ文で読まれたデータのある行番号が入っているアドレス
I……ループ用
LM……マシン語プログラムのワークエリアの先頭番地が入る
M……シーン数
Q……人間のパターン番号用
S、T……キー入力用
S$……チェックサムデータ読みこみ用
SC……スコア
[illegible]……シーンデータ
T$[illegible]……タイトル用
TA$……トーチカ表示用
V[illegible]……キー入力判定用
VV……レベル設定用
Z……人間のスプライトパターン番号計算用

プログラム解説

10　350行の初期設定へ飛ぶ
20　REM文
30〜40　人間の移動量の設定
50　人間の表示など
60　スコア表示
70　敵の移動処理など(USR 2)をして、その結果によって各処理へ飛ぶ
80　REM文
90　ウェイト
100〜120　ゲームオーバー処理
[illegible]0　REM文
[illegible]90　エンディング処理
[illegible]　REM文
[illegible]、変数などのシーンごとの初期化
[illegible]0　シーン表示
[illegible]　オープニングミュージック
260　シーンのデータをマシン語プログラムのワークエリアにセットする
270　REM文
280〜300　タイトル画面表示
310　REM文
320〜330　画面表示
340　REM文
[illegible]70　初期設定、キャラクタデータ読みこみ
380　スプライトとユーザー定義キャラクタの定義(USR 0)
390　トーチカのキャラクタの組み合わせをTA$にセット
400　マシン語プログラム書きこみ、USR関数の定義(USR 0)
410　タイトルデータ、シーンデータ読みこみ
420〜430　マシン語データ書きこみ
440　REM文
450　スプライトとユーザー定義キャラクタのパターン定義プログラム(420〜430行で読みこみ)
460〜540　キャラクタデータ(420〜430行で読みこみ)
[illegible]　REM文
[illegible]0〜800　マシン語データ(420〜430行で読みこみ)
810　タイトル用データ(410行で読みこみ)
820　シーンデータ(410行で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は71ページを見てください

10>248	20>169	30>147	40> 19
50>200	60> 88	70>183	80>162
90>210	100> 36	110> 55	120>192
130>173	140>188	150> 34	160> 21
170>209	180>201	190> 67	200>230
210> 62	220>100	230> 27	240>189
250> 27	260>144	270>226	280>219
290> 82	300>129	310>174	320>102
330>198	340>229	350>240	360>117
370>163	380> 0	390>254	400> 63
410> 20	420> 51	430>201	440>251
450>137	460>140	470>131	480>255
490>142	500>249	510>241	520>137
530>132	540>245	550>231	560>133
570>254	580>129	590>241	600>137
610>240	620>255	630>241	640>240
650>241	660>139	670>135	680>137
690>139	700>242	710>251	720>247
730>134	740>240	750>251	760>129
770>186	780>135	790>128	800>132
810> 3	820>184		

〈いじわるファンクションコール　その6・9月号のフォロー②〉本誌9月号74〜[illegible]掲載の、「打ちこみミス発見プログラムの確認用データ」は、機種やRAMの容量によって9070行のデータが異なることがわかりました。9070行だけは確認用データではなく、リストそのものを見て確認してください。なお、「打ちこみミス発見プログラム」そのものは本来正しく正常に動作し、ほかのゲームプログラムを確認するときには…ということはありません。

ジャンプ アンド ジャンプ

JUMP & JUMP

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は67ページにあります

```
10 REM ***** HEALTHY ACTION GAME 'JUMP &
 JUMP' Version 1.0
20 REM ***** MAY 25 1987 Design & Progra
mm YAX-Zip ALL RIGHT RESERVED
30 REM ***** For MSX(16K) Making machine
 SONY HB-F500(MSX2)
40 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:DEF
SNG K
50 DEFUSR=&H7E:WIDTH32:KEYOFF:R=RND(-TIM
E)
60 DIMSS(7),CC(7),X(2),Y(2),CT(10),J0$(2
),J1$(2),J2$(2),H0$(2),H1$(2),T$(4):GOSU
B730
70 SC=0:SG=1:WY=0:CH=3:RD=1:BD=0:BX=-2:G
OSUB680:RESTORE90:FORI=1TO10:READCT(I):N
EXT
80 FORI=0TO2:READJ0$(I),J1$(I),J2$(I),H0
$(I),H1$(I):NEXT
90 DATA 3,3,3,4,4,5,5,5,6,1,b,`,`,j,k,e,
d,`,h,i,f,g,g,j,k
100 SP=1:CT=0:C3=1:C2=0:X=10:Y=111:JP=0:
KK=.75:BY=RND(1)*50:M$=STRING$(20,96):M1
$=STRING$(20,97):Y(0)=5:Y(1)=8:Y(2)=12:F
ORI=0TO2:X(I)=RND(1)*20:NEXT:M2$=""
110 Y$="+24+10+ 4+ 2+ 0- 2- 4-10-24":H0$
="h":H1$="i":E$=" STAGE"+STR$(SG)+" COMP
LETED ":GOSUB610:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(
0,200):NEXT:ONSTRIGGOSUB190:STRIG(0)ON
120 REM ***** MAIN LOOP
130 S=STICK(0):A$=INKEY$:GOSUB390
140 IF JP=1 THEN GOSUB240:CT=CT(C1):IF C
1<10 THEN 170
150 IF SC>7 THEN CT=1:X=X+1 ELSE CT=CT+S
P:IF CT=0 OR CT=2 THEN SP=-SP
160 P=VPEEK(&H1800+(X+6)+16*32):IF X>19
THEN X=19:GOTO270
170 PUTSPRITE1,((X+5)*8+5,Y),1,CT:PUTSPR
ITE0,((X+5)*8+4,Y),15,CT
180 GOSUB480:GOSUB530:IF P=98 OR P=101 O
R P=102 THEN270ELSE120
190 REM ***** JAMP
200 IF JP=1 THEN 210 ELSE PLAY"S9M5000L4
O5C16C":JP=1:C1=0:ZX=X:RETURN
210 REM *****
220 X=X-PL:IF X<0 THEN X=0
230 PL=0:RETURN
240 REM ***** JUMP2
250 C1=C1+1:IF C1>9 THEN JP=0:SC=SC+(ZX-
X)*10:GOSUB660:RETURN
260 Y=Y-VAL(MID$(Y$,C1*3-2,3)):PL=1:RETU
RN
270 REM ***** MISS
280 PLAY"S9M5000O3L8CCDECCC2"
290 PUTSPRITE7,((X+5)*8+5,Y),1,CT:PUTSPR
ITE6,((X+5)*8+4,Y),15,CT:FORI=0TO5:IF I=
2THEN I=4
300 PUTSPRITEI,(0,131),0,63:NEXT:FORI=YT
O131:PUTSPRITE7,((X+5)*8+5,I),1,1:PUTSPR
ITE6,((X+5)*8+4,I),15,1:NEXT:CH=CH-1:GOS
UB650:IF CH=0 THEN320
310 IF PLAY(0)THEN310 ELSE100
320 REM ***** GAME OVER
330 STRIG(0)OFF:Y=200:PLAY"S9M5000O3L8D4
CCL16GFEDC8","S9M5000O4L8D4CCL16GFEDC8"
340 FORI=9TO11:LOCATE10,I:PRINTSPC(12):N
EXT:LOCATE11,10:PRINT"GAME  OVER"
350 IF PLAY(0)THEN350
360 IF INKEY$<>""THEN360
370 GOSUB390:GOSUB480:GOSUB530
380 IF INKEY$<>""THEN70 ELSE FORJ=0TO99:
NEXT:GOTO370
390 REM ***** SCROLL
400 WY=WY+1:IF WY>180 AND WY<200 THEN MM
$=MID$(E$,200-WY,1):GOTO430
410 IF WY=200THEN BD=1:BX=0:WY=0:SG=SG+1
:GOSUB640:RD=(SG-1)MOD3+1:E$=" STAGE"+ST
R$(RD)+" COMPLETED ":KK=KK-.08
420 IF RND(1)>KK THEN MM$=J0$(RD-1) ELSE
 IF RND(1)>.9 THEN MM$=J2$(RD-1) ELSE MM
$=J1$(RD-1)
430 M$=LEFT$(MM$+M$,20):LOCATE6,16:PRINT
M$:C4=C4+1:C4=C4 MOD5:ON C4 GOTO 450
440 GOSUB670:RETURN
450 IF M2$=H1$(RD-1) THEN M2$=H0$(RD-1):
GOTO470
460 IF RND(1)>.7 AND LEFT$(M1$,1)="a" AN
D WY<70THEN M2$=H1$(RD-1) ELSE M2$="a"
470 M1$=LEFT$(M2$+M1$,20):LOCATE6,15:PRI
NTM1$:GOTO440
480 REM ***** KUMO
490 C0=C0+1:C0=C0MOD3:ON C0 GOTO 510
500 RETURN
510 FORI=0TO2:LOCATEX(I)+6,Y(I):PRINT"a"
:X(I)=X(I)+1:IF X(I)>19 THEN X(I)=0
520 LOCATEX(I)+6,Y(I):PRINT"c":NEXT:RETU
RN
530 REM ***** BIRD
540 ON BD+1 GOTO600
550 YY=BY:BX=BX+2:IF BX>19 THEN BX=0:BY=
RND(1)*80
560 BY=BY+RND(1)*9-4:IF BY<0 OR BY>80 TH
EN BY=YY
570 C2=C2+C3:IF C2=0 OR C2=2 THEN C3=-C3
```

BY YAX-ZIP

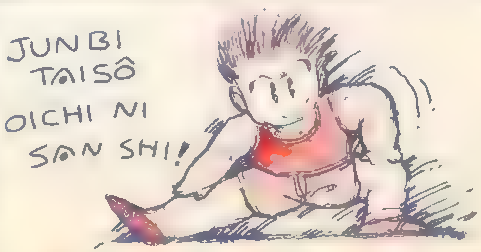
がまんして待っていてください

えーと、YAX-Zipです。このプログラムはRUNすると画面が真っ黒になってしばらく黙りこんでしまいますが、決してあなたのマシンが壊れたワケではないので、がまんして待っていてください。アクションなので、めんどーなことが嫌いな人におすすめです。

次へ つづく

〈いじわるファンクションコール その7・すわいん プログラム確認用データ〉本誌7月号掲載の「すわいん」で、質問かあまり、も多く、みなさんの要望がたくさん寄せられたので、プログラム確認用データを特別掲載することになりました。データを次のページから載せますので、71ページの「打ちこみ・バス発見プログラムの使い方」の説明を見て、「すわいん」のプログラムの確認をしてください。では、次からデータを。

```
580 PUTSPRITE2,((BX+6)*8-4,BY+39), 9,7+C
2:PUTSPRITE3,((BX+6)*8-5,BY+40), 1,7+C2
590 XX=ABS(X-BX):YY=ABS(Y-BY-40):IF XX<2
 AND YY<10 THEN270 ELSE RETURN
600 FORJ=0TO129:NEXT:RETURN
610 REM ***** CRT
620 CLS:FORI=0TO12:LOCATE6,4+I:PRINTSTRI
NG$(20,97);:NEXT
630 LOCATE11,1:PRINT"JUMP & JUMP"
640 LOCATE18,3:PRINTUSING"STAGE##";SG
650 LOCATE7,18:PRINTUSING"CHANCE##";CH
660 LOCATE7,3:PRINTUSING"SCORE####";SC
670 LOCATE17,18:PRINTUSING"DIST ###";200
-WY:RETURN
680 REM ***** TITLE
690 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
700 CLS:FORI=0TO4:LOCATE4,5:PRINTT$(I):L
OCATE8,7:PRINTT$(4-I):LOCATE0,0:PRINTCHR
$(27)+"M":LOCATE0,6:PRINTCHR$(27)+"L";CH
R$(27)+"L":NEXT:LOCATE14,6:PRINT"AND"
710 LOCATE8,16:PRINT"1987 (C)YAX-ZIP":LO
CATE7,20:PRINT"PLEASE HIT ANY KEY"
720 IF INKEY$<>""THEN RETURN ELSE720
730 REM ***** SPT & PCG
740 LOCATE10,10:PRINT"WAIT A MOMENT":RES
TORE900:N=0:AD=0:CC=0
750 READA$:IFA$="*"THEN770
760 FORI=0TO7:VPOKE&H3800+N*8+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):GOSUB880:NEXT:N=N+1:G
OTO750
770 REM *****
780 READA$:IFA$="*"THENAD=&H2000:GOTO780
ELSE IFA$="+"THEN800
790 N=VAL("&H"+A$):READA$:FORJ=0TO2:FORI
=0TO7:VPOKE2048*J+N*8+I+AD,VAL("&H"+MID$
(A$,I*2+1,2)):GOSUB880:NEXTI,J:GOTO770
800 REM *****
810 RESTORE820:FORI=0TO7:READ SS(I):NEXT
:FORI=0TO7:READ CC(I):NEXT
820 DATA 4,4,2,2,2,1,1,1
830 DATA &HE0,&HE0,&HF0,&HE0,&HF0,&HE0,&
HF0,&HF0
840 FORI=32TO90:FORL=0TO7:P=VPEEK(I*8+L)
:P=P OR P/2
850 FORJ=0TO2:VPOKE2048*J+I*8+L,P/SS(L):
VPOKE&H2000+2048*J+I*8+L,CC(L)
860 GOSUB880:NEXTJ,L,I
870 RESTORE1230:FORI=0TO4:READT$(I):NEXT
:A=USR(0):RETURN
880 REM *****
890 CC=CC+1:LOCATE14,12:PRINTUSING"####"
;2312-CC:RETURN
900 DATA 000307070300031B,1901010317 0E04
00
910 DATA 0000808000080E0F8,18C0C0A0703810
20
920 DATA 0103030103020303,0203030101010 1
03
930 DATA 80C0C080C0C06060,E0408080808080
80
940 DATA 000307070300030F,0C0101021 70E04
00
950 DATA 0000808000080C0D8,DBC0C0E0703810
20
960 DATA 0001030301020303,0303010100000
00
970 DATA 0080C0B878E0C080,C0C080C0F87808
00
980 DATA 0001030200020301,0101000000000
00
990 DATA 606060C0C0C0C0C0,E0E0C0C0E06060
E0
1000 DATA 0000000C1E1E01BF,BF000B17170B0
40D
1010 DATA 000000000000C0E0,F0F070E000C0C
080
1020 DATA 00000000C1E1E0D,130F091617 0B0
50B
1030 DATA 000000000C000F8,F800C060A0E08
080
1040 DATA 007C3E3E1F1F2FFF,FF1F60000000
000
1050 DATA 00008080405 8BCF4,F4FE180000000
000
1060 DATA 000000000000DFFF,701F600000000
000
1070 DATA 00000000018BCF4,74FE180000000
000
1080 DATA 000000000000DFFF,374F8F1F1E000
000
1090 DATA 00000000183CB4F4,FE98203010000
000,*
1100 DATA 60,FFFFAA0444444C4C,61,0000000
000000000
1110 DATA 62,0000B300EE000000,63,000078F
EF83F1C00
1120 DATA 64,7EFFFF0000000000,65,00FFFF0
000000000
1130 DATA 66,222288FFFFFFFFFF,67,FFFFFFF
FFFFFFFFF
1140 DATA 68,0F3F7F7FC7F0E07F,69,C0F0FCF
EC3703FFE
1150 DATA 6A,00000001071F7FF8,6B,0000008
0E0F8FE00,*
1160 REM ***** COL
1170 DATA 60,3020C68686868686,61,F7F7F7F
7F7F7F7F7
1180 DATA 62,F7F7F4F4F4F4F4F4,63,F7F7F7F
7FEEFE7F7
1190 DATA 64,871770F7F7F7E7F7,65,871770F
7F7F7E7F7
1200 DATA 66,171771E7F7E7F7F7,67,976787E
7F7E7F7F7
1210 DATA 68,F7F7F7F7FEFEEFE7,69,F7F7F7F
7FEFEEFE7
1220 DATA 6A,F7F7F76767676768,6B,F7F7F78
787878768,+
1230 REM ***** TITLE DATA
1240 DATA" ``` ` ` `` ` ``` ",`  ` `
` ` ` ` `  ``
1250 DATA" ` ` ` ` ` ` ` ` ``,`` ` ` `
` ` ` ` ``` "
1260 DATA" ` `` ` ` ` ` `  "
```



10>247	20> 53	30> 78	40> 54	50>250	60>110	70>216	80>106
90> 49	100> 48	110>141	120> 28	130>185	140>198	150>154	160>226
170> 39	180>230	190>194	200>187	210>170	220>166	230> 39	240> 42

変数の意味

■スプライト座標用

[illegible]……シャンプくんの座標
[illegible]…シャンプくんのY座標の増分(ジャンプ時)
[illegible]……鳥の座標

■テキスト座標用

[illegible]…雲の座標

■その他の変数 ■■

A[illegible]……データ読みこみ用
H[illegible]……鳥の出現フラグ(0＝出現しない、1＝出現)
C0、C4、CC……カウンタ
[illegible]……シャンプのカウンタ
C2、C3……鳥のパターン制御用
[illegible]……ユーザー定義キャラクタにつけるカラーコード(多色キャラクタなのでキャラクタ1つについて8個ある)
CH……チャンスの数
CT……ジャンプくんのパターン番号
[illegible]……ジャンプくんのパターン制御用
[illegible]……ステージエンドメッセージ表示用
[illegible]$(n)、H1$(n)、H0[illegible]……背景キャラクタ用
[illegible]……ループ用
[illegible]……地面キャラクタ用
[illegible]……ジャンプ[illegible]入力フラグ
[illegible]……陸以外の表示される確率
[illegible]……背景スクロール用
[illegible]……地面スクロール用
[illegible]……VRAMからの読みこみ用
[illegible]……ジャンプの制御用
[illegible]……乱数初期化用
[illegible]……ステージ数補助用
[illegible]……カーソルキー入力用
[illegible]……スコア
[illegible]……ステージ数
[illegible]……文字をイタリック調にするためのデータ
[illegible]……タイトル表示用
WY……ジャンプくんの進んだ距離
ZX……スコアカウント用

プログラム解説

10～30　REM文
40～60　初期設定
70～110　変数初期化および画面設定
[illegible]　REM文
[illegible]　キー入力、ジャンプくん表示
190　REM文
[illegible]　ジャンプくんのジャンプ判定処理
[illegible]　REM文
[illegible]　ミス処理
[illegible]　REM文
[illegible]　カウンター処理
[illegible]　REM文
[illegible]～[illegible]　画面スクロール、ステージクリア判定
[illegible]　REM文
490～520　雲移動表示
[illegible]　REM文
[illegible]　鳥移動表示
600　REM文
[illegible]　スコア写表示
[illegible]　REM文
690～720　タイトル表示処理
[illegible]　REM文
[illegible]　スプライト定義
[illegible]　REM文
[illegible]　キャラクタ定義(パターンと色)
[illegible]　REM文
[illegible]　キャラクタ定義(文字をイタリック調にして灰色のシマ模様をつける)
[illegible]　タイトルデータ読みこみ
[illegible]　REM文
890　カウンタ表示
[illegible]　スプライトデータ(750行で読みこみ)
1100～1150　キャラクタパターンデータ(780行で読みこみ)
[illegible]　REM文
[illegible]　キャラクタカラーデータ(780行で読みこみ)
1230　REM文
[illegible]　タイトルデータ

プログラム確認用データ

(使いかたは7ページを見てください)

10>131	20>214	30>189	40>209
50>183	60>223	70>122	80>239
90>193	100> 22	110> 22	120>146
130>147	140> 43	150>221	160> 73
170> 40	180>157	190>179	200>183
210>133	220> 85	230> 86	240>149
250>197	260>120	270>161	280>155
290>137	300> 89	310> 72	320>133
330> 60	340>226	350>241	360>228
370>245	380>164	390>168	400> 63
410>204	420>172	430>228	440>171
450> 26	460>134	470> 35	480>185
490>178	500>142	510>109	520>214
530>184	540>173	550>130	560>108
570>205	580> 57	590>112	600>108
610>224	620>172	630>111	640>217
650>140	660>212	670> 5	680>229
690>149	700>197	710> 14	720> 74
730>128	740>181	750> 38	760> 93
770>133	780> 59	790>209	800>133
810>181	820>139	830>136	840> 36
850>133	860> 6	870> 90	880>133
890>239	900>132	910>252	920>136
930>249	940>251	950>137	960>138
970>138	980>136	990>253	1000>138
1010>244	1020>246	1030>138	1040>249
1050>138	1060>252	1070>251	1080>129
1090>241	1100>141	1110>141	1120>251
1130>137	1140>142	1150>243	1160>229
1170>243	1180>138	1190>137	1200>143
1210>137	1220>140	1230>213	1240>232
1250>168	1260>196		

250>153	260>186	270>164	280> 96	290> 5	300>157	310>162	320>229
330>185	340>198	350>115	360>244	370> 10	380> 51	390> 18	400>246
410> 63	420>248	430>133	440>236	450>123	460>143	470>195	480>196

たこの海岸物語PART1 海岸編

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は64ページにあります

By 米屋のチャチャチャ

ほのぼのとした風味のシューティング

こんにちは、ポシェットNo12に載せていただいてからおひさしぶりの米屋のチャチャチャです。ほのぼのとした風味のシューティングをテーマにして作りました。イカ大王に彼女をさらわれたタコが、大王の城に彼女を助けにいく物語。パート1は、海岸で戦って鬼島に入るまでのお話だよ！　続編も制作中なのでよろしく。それから、タイトルは「チャコの海岸物語」をパロッたものだけど、それとはなんら関係ございません。

```
10 POKE&HFD9F,&HC9:GOTO1230
20 'TITLE DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 FORI=0TO13:SOUND1,ASC(MID$("        ?.
00 f.",I+1,1))-32:NEXT
40 GOSUB240:RESTORE60:FORI=0TO3:READA$:F
ORJ=0TO31
50 VPOKE16224+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I
60 DATA 0242230408834202 0f0222224744808 0
0000fe0000fc4444fe444444fe040418
70 DATA 0141417F40007F40404F40405F408080
000404FC0400FE0000F88080FE808080
80 DATA 1010505070529014183151921010101010
008080FE5252529292222222242840418
90 DATA 201000FC007800780 1FC8484848484FC
00FC2020FC444444FE00FE82828282FE
100 A$="0E0000000700000004641FC007FC0FE00
3F8006000C000C000CF000001D"
110 A$=A$+"E000001800000018018 03C3903007
E3303017673FBFF7661F1FE2C"
120 FORI=0TO55:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))),8)
130 FORJ=1TO8:IFMID$(B$,J,1)="1"THENVPOK
E6207+I*8+J,A
140 NEXTJ,I:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=0TO3:F
ORJ=0TO56
150 PUTSPRITEI,(40+I*48,191-J),B,59+I:NE
XTJ,I
160 LOCATE9,22:PRINT"PART ";T$:A=0
170 A=(AMOD15)+1:VPOKE6915,A:VPOKE6919,A
:VPOKE6923,A:VPOKE6927,A
180 IFSTRIG(0)THENPLAY"V15T255L64O7CEG"E
LSE170
190 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
200 VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOSUB240:FORI=0TO1
3
210 SOUND1,ASC(MID$("        J/ @ ` ",I+1
,1))-32:NEXT
220 'BACKGROUND DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●
230 POKE&HE0E8,2-STRIG(1)*4:GOTO330
240 CLS:PRINTSPC(192);STRING$(240,196);S
TRING$(240,196)
250 FORI=0TO31:VPOKE6816+I,192+(IAND3):N
EXT:FORI=0TO63
260 VPOKE6848+I,197:NEXT:LOCATE7,5:PRINT
"^^^^^^          ^^^"
270 A$=STRING$(11,29)+CHR$(31):OZ$="トトトト
トネトトトトト"+A$+"トトトトヌニノトトトト"+A$
280 LOCATE1,13:PRINTOZ$:LOCATE12,17:PRIN
TOZ$:LOCATE20,10:PRINTOZ$
290 OZ$=OZ$+"トトトヌニニニノトトト"+A$+"トトヌニヒニフニノト
ト"+A$+"トヌニハハハハニノト"+A$+"ヌニニハハハハニニノ"
300 LOCATE2,0:PRINT"ROUND  1      LEFT *
* * * *      LIFE  10 ";STRING$(20,207)
310 A=206:B=1:R=1:L=5:K=3:T$="1  ﾎﾟｲﾝﾄ ﾍ
ん":RETURN
320 'MAIN PROGRAM DAYO ●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 GOSUB1960:LOCATE8,0:PRINTUSING"##";R
340 A$="AF7838 0FAF783C08D100FC01D100FC01
":FORI=0TO15
350 POKE&HE004+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,
2)):NEXT
360 POKE&HE086,0:IFK=3THENPOKE&HE087,16
370 RESTORE930:FORI=1TOR:FORJ=0TO1:READA
$:J=-(A$="C")
380 NEXTJ,I:POKE&HE0CB,56:POKE&HFD9F,&HC
3
390 POKE&HE087,PEEK(&HE087)-1:FORI=0TO9:
GOSUB1110:NEXT
400 READA$:N=VAL(LEFT$(A$,1)):B=VAL(A$)M
OD10:IFN=7THEN390
410 IFA$="C"THEN1070ELSEIFN>5THEN440
420 IFN<4THENA=31+B*16:B=-(N>0)*240ELSEA
=31:B=12+B*24
430 C=EC(N):D=EN(N):GOSUB900:GOTO390
440 IFN=6THENONB+1GOTO730,750,770,790,81
0,830,850,870
450 '?! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 SOUND1,2:SOUND5,1:IFK<3THEN490ELSEPO
KE&HE087,1:K=0
470 FORI=3TO6:LOCATE1+K*11+(K=2)*3,15-(K
=1)*4+(K=2)*3-I
480 PRINTLEFT$(OZ$,I*23):FORJ=0TO300:NEX
TJ,I
490 GOSUB1110:A=63-(K=1)*32+(K=2)*24:C=9
:D=28
500 FORI=0TO19:B=40+K*88+(K=2)*24+(IAND1
)*8:GOSUB900
510 SOUND9,15:SOUND6,31:NEXT:POKE&HE015,
B-4:E=A+20
520 A=31:C=9:D=52:FORI=0TO1000:NEXT:POKE
&HE086,0
530 POKE&HE016,252:POKE&HE017,10:FORI=0T
O19
540 POKE&HE014,E:GOSUB1110:EP=-EP*(EP<>2
7):B=RND(1)*241
550 GOSUB900:IFPEEK(&HE087)<20+K*30-(K=2
)*20THENNEXT:GOTO490
```

```
490>134  500>223  510>252  520>244  530>159  540>233  550>220  560> 15
570> 18  580> 35  590>  0  600>128  610>245  620>112  630>194  640>218
650>104  660>217  670> 85  680>142  690>142  700>135  710>244  720>235
```

```
560 K=K+1:IFK<3THEN470ELSEPOKE&HFD9F,&HC
9
570 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 FORI=1TO5:A=VAL("&H"+MID$("E32C1",I,
1))+16:FORJ=0TO7
590 VPOKE11856+J,A:VPOKE13904+J,A:NEXT:F
ORJ=0TO900:NEXTJ,I
600 PLAY"S0M5000T255L805C2FR8FFAR8A4L4GF
EDL8CEGO6CER805BR806CR4C"
610 A=VPEEK(6913)*2:B=VPEEK(6912)*2:FORI
=ATO264STEPSGN(264-A)
620 VPOKE6913,I/2:VPOKE6917,I/2:NEXT:FOR
I=BTO272STEPSGN(272-B)
630 VPOKE6912,I/2:VPOKE6916,I/2:NEXT:FOR
I=0TO3000:NEXT
640 GOSUB1940:GOSUB1960:CLS:RESTORE1990:
LOCATE8,23
650 FORI=0TO7:VPOKE11856+I,31:VPOKE13904
+I,31:NEXT
660 READA$:IFA$="S"THENREADA:PRINTSPC(A)
;:GOTO660
670 IFA$="E"THEN700ELSEFORI=1TOLEN(A$)
680 PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);:SOUN
D8,15:FORJ=0TO20
690 SOUND0,40-J*2:NEXT:SOUND8,0:NEXT:GOT
O660
700 PLAY"V15T155L806E4DCR8CR805GA406C05B
406C4.D2E1."
710 IFPLAY(0)THEN710ELSEGOSUB1940:FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO30
720 'BOSU TEKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
730 FORI=0TO14:A=31:B=36+I*12:C=2+(IAND1
):D=4
740 GOSUB900:GOSUB1110:GOSUB1110:NEXT:GO
TO390
750 FORI=0TO18:A=31+I*8:B=(IAND1)*240:C=
8+(IAND1)
760 D=8+(IAND1)*24:GOSUB900:GOSUB1110:NE
XT:GOTO390
770 FORI=0TO15:FORJ=0TO1:A=31:B=J*240+I*
16*(J*(-2)+1)
780 C=2+J:D=40:GOSUB900:GOSUB1110:NEXTJ,
I:GOTO390
790 A=31:B=240:D=40:FORI=0TO19:C=8+(IAND
1)
800 GOSUB900:FORJ=0TO3:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
810 A=31:C=3:D=4:FORI=0TO24:B=PEEK(&HE00
5)
820 GOSUB900:FORJ=0TO2:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
830 C=8:FORI=0TO19:A=PEEK(&HE004)+RND(1)
*24-12:B=(IAND1)*240
840 D=8+(IAND1)*24:GOSUB900:FORJ=0TO4:GO
SUB1110:NEXTJ,I:GOTO390
850 A=31:C=12:D=4:FORI=0TO29:B=RND(1)*24
1
860 GOSUB900:FORJ=0TO1:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
870 B=240:C=6:D=32:FORI=0TO3:A=163-I*40
880 GOSUB900:FORJ=0TO4:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
890 'ENEMY PUTTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 EP=(EP+1)MOD28:POKE&HE015+EP*4,B:POK
E&HE017+EP*4,C
910 POKE&HE014+EP*4,A:POKE&HE016+EP*4,D:
RETURN
920 'ROUND DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 DATA C,01,18,07,12,03,16,05,14,51,58
,53,56,20,22,24,3,43,3,46,3
940 DATA 7,7,7,7,7,7,C,08,15,45,20,3,22,
3,24,3,60,7,7,60,7,7,60,7,7,7,7
950 DATA C,63,04,07,43,46,51,58,3,18,11,
20,01,23,04,26,07,29,63,14,17
960 DATA 63,13,18,7,7,7,7,7,7,C,41,48,43
,46,62,18,09,48,16,07,46,14,05
970 DATA 44,12,03,42,10,01,62,20,21,22,6
2,7,7,C,67,42,44,46,53
980 DATA 55,57,67,3,20,3,21,3,22,67,01,0
3,05,07,09,67,7,7,7,7,7,7
990 DATA C,42,47,61,3,20,43,46,52,57,61,
42,47,53,56,01,13,05,17,61
1000 DATA 7,7,7,61,7,7,7,7,7,7,C,43,46,6
5,20,21,52,57,55,3,3,65,03
1010 DATA 08,53,56,42,47,65,3,2,3,2,3,2,
65,7,7,7,7,7,7,C,01,13,05
1020 DATA 17,64,3,20,08,19,64,52,57,20,2
2,24,64,02,15,08,64,3,20,3
1030 DATA 20,64,7,7,7,7,C,20,3,21,3,66,0
1,13,05,17,66,51,58,53,56,66
1040 DATA 53,57,20,25,66,3,03,3,17,66,7,
7,7,7,C,41,51,43,53,45,55,47
1050 DATA 57,60,63,62,67,61,65,64,66,7,7
,7,7,C,8
1060 'CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 POKE&HFD9F,&HC9:LOCATE11,12:PRINT"
CLEAR ! "
1080 PLAY"V15T255L806CR64CDER8CR8FF#GG#A
R8ER8A":FORI=0TO9999:NEXT
1090 GOSUB1930:LOCATE11,12:PRINT"トトトトトト
トト":R=R+1:GOTO330
1100 'CRASH ? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 LOCATE7,1:H=PEEK(&HE087):PRINTUSING
"###  ";H;
1120 PRINTSTRING$(H*5+1,207);SPC(25)
1130 IFPEEK(&HE086)=0ANDPEEK(&HE087)THEN
RETURN
1140 'CRASH ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1150 L=L-1:POKE&HFD9F,&HC9:VPOKE6164+L*2
,32:PUTSPRITE1,,,1
1160 PLAY"V15T255L64O4CR64O3GR64O4CR64ER
64GFEDC"
1170 FORI=0TO5000:NEXT:GOSUB1930:GOSUB19
60:IFLTHEN330
1180 'GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1190 LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER "
1200 PLAY"V15T255L806G.G-16GB4A4EF.F-16F
A4G4DC.D16CE4F4BO7CR8CR64C"
1210 FORI=0TO9999:NEXT:GOTO30
1220 'FIRST SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1230 CLEAR500,&HE000:DIMEN(5),EC(5):COLO
R15,5,7:SCREEN1,2
1240 WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:POKE&HFDA0
,&H9C:POKE&HFDA1,&HE0
1250 KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13):KE
Y2,CHR$(12)+"POKE-609,201"+CHR$(13)
1260 LOCATE6,10:PRINT"BEACH STORY OF TAK
O"
1270 LOCATE6,12:PRINT"PLEASE WAIT A MINU
TE"
1280 'CHARACTER SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●
1290 RESTORE1340:FORI=0TO10:READA$:FORJ=
0TO31
1300 VPOKE&H3800+I*32+J-(I>7)*192 (I=10)
*1504,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
```

次ページへ続く

```
1310 NEXTJ,I:FORI=0TO63:A=VPEEK(&H3840+I
):VPOKE&H3900+I,A
1320 VPOKE&H3940+I,A:NEXT:FORI=0TO31:VPO
KE&H3980+I,VPEEK(&H3820+I)
1330 VPOKE14752+I,VPEEK(14560+I):NEXT
1340 DATA 0307 0F0F3F7FFFFFFF7F3B03020200
00C0E0F0F0FCFEFFFFFFEDCC0C0B080800
1350 DATA 0C1E1A0D131F1D2F707BFB8B738974
FB307858B0C8F8B8F40EDEDFD1CE912EDF
1360 DATA 06060444C6C2F7E54F6F3F4FD7A808
00DCCE565BDF8FC346FCE0F8ECD4545494
1370 DATA 3060D6F6F4E44642673D0F7F4F5754
540000C2C3535BDF8FC67CE0FCE2DA2820
1380 DATA 0000000000000E1F177EE7C3400000
0000000000000071E3C383870FCFF7E3C00
1390 DATA 00000E1F177EE7C3400000000000000
00000000003C7EFFFC6030381C060000000
1400 DATA 0000000001 0B1B1D0E070301000000
0000000107070A0D0F06090F0E0000000
1410 DATA 387DFFFFFFFF7F7F3F7FFFFFFF7F1F
0FF0FCFEFFFFFFFEFCFEFFFFFFFEFEBE1C
1420 DATA 030C1020204040404020210E08A72
0DC0300844140A0A0202040480751 4E80
1430 DATA 00030F1F1F3F3F3F3F1F1F0F1F750D
0000C0F0B8E8F4F4FCFCF8F8F0F8AEB000
1440 DATA 0000000 10D0C011B1B010C0D010000
0000000080B0308 0D8D88030B0000000000
1450 'MACHINE LANGUAGE SETTING ●●●●●●●●
1460 FORI=0TO19:READA$:FORJ=0TO31
1470 POKE&HE09C+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2)):NEXTJ,I
1480 DATA AFCD9600A72807D6105FAFCD93003E
06CD9600A720085F3E09CD93001807 3D5F
1490 DATA 3E06CD93002184E0357EE60720 1D3A
38E5A7280D5F3E04CD93003E0D1E00CD93
1500 DATA 0021CBE07E3D20023E387706023E08
CD41012A04E01738012417380 12C173801
1510 DATA 2D173801257CFEF120013DFEFF2001
AF677DFEB020013DFE1E20013C6F2204E0
1520 DATA 2208E010C8AFCDD8002185E0467790
28253C2022210CE03ED1BE280723232323
1530 DATA BE20133A04E0D610773A05E02377AF
23771EF0CD93002100E036D1232336FC23
1540 DATA 2323237DFE86CA19E27E0F0FA72010
2B2B7ED608FE10DA55E1772323C35BE13D
1550 DATA 20162B2B347EFEC0CA55E1E63F06E6
4F0A23867723C35BE1D60330142B342BCA
1560 DATA 55E1233E0FA62320043E04AE77C35B
E1D60230172B353A05E0BE7E233007E60B
1570 DATA 0FF61018023E1877C35BE1A720102B
2B7EC606FEC0D255E1772323C35BE13DCA
1580 DATA 6BE1D6033002 52B35C39AE1D602300C
2B06E74E0A2B772335C39AE1A7200D2B2B
1590 DATA 34347EFEC0D255E1C3D5E13DC25BE1
2B2B7EC60477FEC0D255E1C3D5E1ED5B04
1600 DATA E00600CD61E27DD6842 80332B6E0ED
5B0CE00634CD61E27DD684200DED5B10E0
1610 DATA CD61E27DD684CA89E22B36D1232336
FC3E061E1FCD93003E091E0FCD93002187
1620 DATA E034C389E22114E07E2CFED1281693
30012FFE0C300E2C7E2DA828087E923001
1630 DATA 2FFE0CD87DC6036FFE84C818DB0180
0011001821 84E0CD5C00C9CD7E00110020
1640 DATA 21FF03CD4A00CB4D20010FCB552002
0F0F47CB38B0CD4D00EB3EF7CD4D0023EB
1650 DATA 7CB5C82B18DD210800CDDBE2211000
CDDBE2212820CDDBE2213020CDDBE2C955
1660 DATA AF6F5F0100080BCD4A0023EBCD4D00
23EB78B120F1C911002006 00C501080021
1670 DATA 09E3CD5C000E0809EBC110EFC94747
5727C7C71717
1680 'B.G.M. DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●
1690 A$="55005F6B006B008F7F006B71006B5F0
05500 5F6B008F7F8F5500475500"
1700 A$=A$+"5F6B00550040550 05F6B005F0055
5F007F6B7F5F55005F00000000"
1710 FORI=0TO55:POKE&HE538-I,VAL("&H"+MI
D$(A$,I*2+1,2)):NEXT
1720 'ENEMY MOVING DATA SETTING ●●●●●●●
1730 A=0:B=0:FORI=0TO63:A=SIN(.1*I)*32:B
=A-B
1740 POKE&HE600+I,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(B
),2)):B=A:NEXT
1750 FORI=0TO240:POKE&HE700+I,103+SIN(.0
5*I)*55+SIN(.2*I)*17:NEXT
1760 'BACKGROUND CHARACTER SETTING ●●●●
1770 DEFUSR=&HE296:DEFUSR1=&HE2F2:U=USR(
0)+USR1(0):DEFUSR=&HE2C2
1780 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31
1790 VPOKE1536+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I
1800 FORI=0TO31:VPOKE9728+I,251:NEXT:FOR
I=1TO4
1810 FORJ=0TOVAL(MID$("4323",I,1)):VPOKE
9720+I*8+J,245:NEXTJ,I
1820 FORI=0TO71:VPOKE9760+I,5-(I>7)*6-(I
>15)*90+(I>47)*70+(I>55)*9:NEXT
1830 A$="30306262626262626878F8F818181878
FFF1F6F8F9FBFAF3F"
1840 FORI=0TO23:VPOKE9832+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT:U=USR(0)
1850 DATA 0000000000FF00000000000FF00000
000000FF000000000000000F00F000000
1860 DATA 0000000000000000000000000000000
00FFFFFFFFFFFFFFFF010123237777FFFF
1870 DATA 000020207276FFFF8080C4C4EEEEFF
FFFF0808080808080880E0787E3F000000
1880 DATA 01071E7EFC000000FFFF0044EEFFFF
FF7EFBFFD7FFDF7E5A006CFEFAFE7C3810
1890 'ENEMY INFORMATION ●●●●●●●●●●●●●●●
1900 A$="80883211684020 4248":FORI=0TO5:E
C(I)=VAL(MID$(A$,I*3+1,1))
1910 EN(I)=VAL(MID$(A$,I*3+2,2)):NEXT:GO
TO30
1920 'SOUND SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1930 FORI=0TO13:SOUND1,ASC(MID$("
J/ @ ` ",I+1,1))-32:NEXT:RETURN
1940 FORI=0TO13:SOUND1,ASC(MID$("        ?
. @@ f.",I+1,1))-32:NEXT:RETURN
1950 'ALL SPRITE ERASING ●●●●●●●●●●●●●●●
1960 FORI=0TO31:POKE&HE004+I*4,209:POKE&
HE006+I*4,252
1970 VPOKE6912+I*4,209:VPOKE6914+I*4,252
:NEXT:RETURN
1980 'ENDING MESSAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1990 DATA ｶﾞﾁｮｰﾝｾﾞﾝﾌﾞｳﾏﾚﾀﾞ!"",S,74,ｾｷｶﾞ!ｶﾊｽﾞ
ﾊﾅﾋﾞｷﾊﾑ!ﾋｳﾊｷｺﾞｷﾞ!ﾋﾟｸﾞﾙｽﾞｾ,S,37
2000 DATA ｾｷﾋﾞｷｳｷﾞﾟｰﾔﾋﾞｷﾟｾｽ!!QBSU!2,S,42,ﾊﾞｷ
ｳﾋﾟｰﾊﾞ!ﾊﾞ､!ｷｽﾊﾑ!ｻｭｽｽｯｽｳｽｾﾙﾋﾞ｢
2010 DATA S,106,===!TUBGG!???,S,79,QSPHS
BN!!CZ!!B/NBFEB,S,44
2020 DATA QMBO!!CZ!!U/ZBNBNPUP,S,44,IFMQ
!!CZ!!N/NJZBNPUP,S,60,E
```

➔プログラム使用上の重要注意

このプログラムを実行したあと中断し、引き続きMSXを使用するときは必ずF1キーとF2キーを押してからにしてください。これを忘れるとディスク内蔵のMSXなどではリセットされてしまうことがあります。プログラムを消してしまわないよう注意してください。

変数の意味

■スプライト座標用

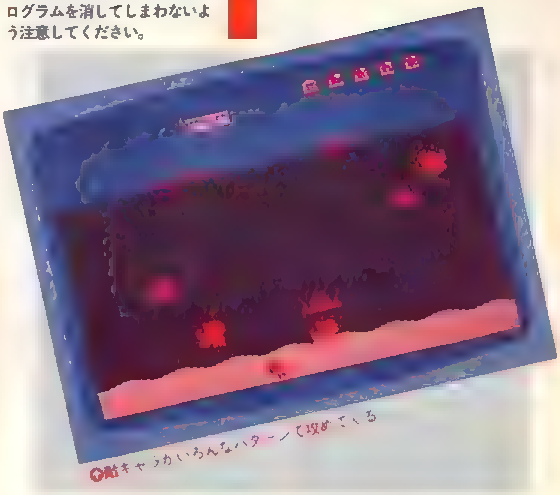
EP……敵表示用アドレス
E……爆発パターン表示用アドレス

■その他の変数 ■■

A、B……敵表示データ用、データ読みこみ用など汎用
C、D……敵表示データ用
EC、EN……敵表示データ読みこみ用
H……ハートの表示用
I、J……ループ用
K……鬼島表示判定用
L……たこの残り数
N……敵表示用
OZ$……鬼島表示用
R……面数
T$……メッセージ表示用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　60分の1秒ごとの割りこみをキャンセルしてから1320行(初期設定)へ飛ぶ(こうすると実行速度が少し速くなる)
20　REM文
30　効果音を鳴らす(波の音)
40　タイトル文字定義
50～110　タイトル文字データ(40行で読みこみ)
[illegible]　タイトル表示
[illegible]　メッセージ表示
[illegible]～200　ゲームスタート
[illegible]　効果音を消す(波の音)
[illegible]　REM文
[illegible]　330行へ
[illegible]　背景を描
[illegible]　スクロール[illegible]なとり表
[illegible]　REM文
[illegible]　ゲームスタートと風面作成
[illegible]　敵の表示1
[illegible]　REM文
[illegible]　最終スクロール、鬼島の表示、効果音設定
570　REM文
580～710　エンディング処理
720　REM文
730～880　敵の表示2
890　REM文
900～910　敵の表示3
920　REM文
930～1050　ラウンドデータ(370行と400行で読みこみ)
1060　REM文
1070～1090　ラウンドクリア
1100　REM文
1110～1130　ハートの表示と敵との接触判定
1140　REM文
1150～1170　敵と接触したときの処理
1180　REM文
1190～1210　ゲームオーバーの処理
1220　REM文
1230～1270　初期設定
1280　REM文
1290～1330　スプライト定義
1340～1440　スプライトデータ(1290行で読みこみ)
1450　REM文
1460～1470　マシン語プログラム書きこみ(効果音、たこの移動、スミの表示、敵の移動など)
1480～1670　マシン語データ(1460行で読みこみ)
1680　REM文
1690～1710　BGM設定
1720　REM文
1730～1750　敵の動きの設定
1760　REM文
1770　USR関数の定義
1780～1840　背景用キャラクタ定義
1850～1880　キャラクタデータ(1780行で読みこみ)
1890　REM文
1900～1910　敵の色を設定
1920　REM文
1930　効果音(波の音)消す
1940　効果音(波の音)鳴らす
1950　REM文
1960～1970　すべてのスプライトを消す
1980　REM文
1990～2020　エンディングメッセージデータ(660行で読みこみ)



プログラム確認用データ

使い方は71ページを見てください

10>184	20>214	30>238	40> 40	1050>221	1060>175	1070> 37	1080>244
50> 87	60>250	70>211	80>219	1090>184	1100>162	1110>181	1120> 5
90>172	100>240	110>185	120> 56	1130>214	1140>189	1150>234	1160>134
130>122	140>188	150> 63	160>165	1170>146	1180>214	[illegible]>121	[illegible]>208
170>246	180>168	190> 18	200>152	1210>194	1220>218	[illegible]>125	[illegible]>144
210> 94	220>152	230> 14	240> 13	1250> 27	[illegible]>123	[illegible]> 33	[illegible]>217
250>249	260>148	270>206	280>125	1290>117	[illegible]>156	[illegible]>104	[illegible]> 14
290>124	300>218	310>219	320> 63	1330>116	[illegible]>171	[illegible]>219	[illegible]>172
330>204	[illegible]> 89	[illegible]>233	[illegible]>212	1370>162	[illegible]>215	[illegible]>169	[illegible]>223
370> 30	380> 29	390>163	400> 10	1410>168	1420>228	1430>218	1440>164
410>119	420> 36	430> 52	440>118	1450>114	1460>237	1470> 58	1480>213
450>232	460>199	470>119	480> 35	1490>162	1500>171	1510>216	1520>228
490> 65	500>116	510>119	520>245	1530>222	1540>222	1550>173	1560>174
530> 7	540>214	550>167	560>149	1570>164	1580>214	1590>162	1600>161
570>249	580>171	590> 67	600>148	1610>168	1620>212	1630>166	1640>174
[illegible]>171	[illegible]> 28	[illegible]> 71	[illegible]> 21	[illegible]>225	[illegible]>213	[illegible]>212	[illegible]>214
650> 85	660>154	670> 83	680> 15	1690>246	1700>118	1710> 61	1720>222
690>119	700>188	710> 61	720> 75	1730>113	1740> 24	1750> 54	1760>114
730>193	740>135	750>194	[illegible]> 93	1770>156	1780>229	1790> 14	1800> 35
770> 98	780>211	790>128	800>138	1810> 49	1820>184	1830>141	1840>142
810>118	820>133	830>221	840>178	1850>164	1860>164	1870>221	1880>172
850>149	860>132	870>248	880>131	1890>192	1900>247	1910>155	[illegible]>195
[illegible] 76	[illegible]>230	[illegible]>157	[illegible]>232	[illegible]> 62	[illegible] 82	[illegible]>126	[illegible]>211
[illegible]>289	[illegible]>219	[illegible]>223	[illegible]>239	[illegible]> 24	[illegible] 23	[illegible]>239	[illegible]> 22
970>227	980>176	990>248	1000>213	2010>223	2020>246		
1010>232	1020>178	1030>198	1040>205				

[illegible]>104　1220> 83　1230>125　1240> 53　1250> 83　1260> 83　1270>180

MSXの音楽とサウンド

セッション2 「サウンド・エディタ」で遊ぼう

解説　よっちゃん
プログラム　NOP

MSXの音楽とサウンドの、キーワードは「音作り」です。前回に「サウンド・エディタ」を作ってみた。これでサウンドが楽になるし、SOUND文の仕組みもわかってくるはず。

前回(6月号)はMSXの音を出しているPSGの仕組みのお話だったけれど、今回はそのPSGとSOUND文との密接な関係について遊びながら覚えてしまおう。

PSGの構成

まずは、下の図を見てほしい。前回掲載した図とほとんど同じだが、それぞれにレジスタ番号(「R」と数字で示す)をつけてある。

PSGをSOUND文で操作する仕組みを説明するまえに、図の各ブロックごとの説明をざっとしておこう。

●A、B、Cの3つのトーンジェネレータ(音の発生器)には情報を操作、蓄積するレジスタが2つずつあり(R0〜R5)、この2つを組み合わせて音程を決めている。さらに、効果音を出すためのノイズジェネレータが1つあって、こちらはおおざっぱでいいので、レジスタは1つだけ(R6)。

●3チャンネルミキサーは、各チャンネルごとに「音を出さない」「トーンジェネレータの音を出す」「ノイズジェネレータの音を出す」「トーンとノイズを両方出す」という4種類の選択をR7で指定する。

●A、B、Cの3つのボリュームコントロールアンプはそれぞれのチャンネルの音量を各1つのレジスタ(R8〜10)で指定する。ボリュームを指定する値は0〜15だが、16にすると、次のエンベロープジェネレータの効果が発揮されるようになる。

●エンベロープジェネレータはエンベロープ(音の強弱変化)のパターンを8種類持っているので、このパターン(R13で指定)とエンベロープ周波数(音の強弱変化の速さ：R11、R12)を決めることによって、音にいろいろな表情をつけることができるのだ。

BASICのSOUND文は、これらのレジスタに値を直接書きこんでPSGを操作するための命令で、たとえば、

SOUND 8, 10

とすると、ボリュームコントロールアンプAのレジスタ(R8)の値が10になる(PLAY文でV10を指定したのと同じ)。つまり、SOUND文は、

SOUND〈レジスタ番号〉,〈そのレジスタに書きこむ値〉

という形になっているのだ。

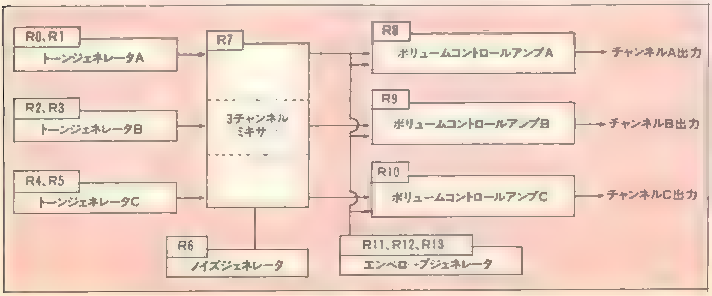
各レジスタごとにどういう値を書きこめばどういう音になるのかは、一応BASICのマニュアルを見れば書いてあるはずだが、それではわかりにくいので、NOPに「サウンド・エディタ」というプログラムを作ってもらった。

「サウンド・エディタ」とSOUND文の使い方

右ページのプログラムを打ちこんでRUNさせると、下の写真のような画面になる。

画面でR0〜R13と表示されているのが各レジスタで、それぞれの横に「：」をはさんで各レジスタに書きこまれている値が表示される。さらにその横に表示されているのは、各レジスタの機能と状態だ。「Tone」はトーンジェネレータ、「Ch.」はチャンネル、「ENV」はエンベロープ、「ENV−PAT」はエンベロープパターンの略になっている。

見た目は難しそうだけれど、使い方はかんたん。たとえば、



チャンネルAのボリュームを大きくしたいときは、
①黄色い矢印をカーソルキーで操作してR8が表示されている行に持ってくる。写真では、「Ch. A」「ToneA」の下にある「V 0」に矢印が合う。
②次にスペースキーを押す。すると、矢印が赤くなり、指定可能状態になる。
③そのままでカーソルキーを押すと横に表示されている値が変化し、そのつどその値がR8に書きこまれていく(カーソルキーの左右で1ずつ、上下で20ずつ変化する)。
④また別のところを指定するときはもういちどスペースキーを押せば矢印は黄色になる。

この要領で、指定したいところに黄色い矢印を移動させ、スペースキーを1回押して矢印を赤くしてから、カーソルキーで数値を指定していくのだ。

「サウンド・エディタ」で遊ぶ

PSGの音作りでいちばんおもしろいのは、ノイズとエンベロープの操作だ。

実例を1つあげておこう。「ToneA」(R0、R1の行)を20に、「ToneB」(R2、R3)を220に、「ToneC」(R4、R5)を2800に、「Noise」(R6)を11くらいにしておいて、R7(ミキサー)の行をすべて「T&N」に、R8〜R10をすべて「ENV」に設定。さらに「ENV−PAT」のR13の値を10にしたあと「ENV」(R11、12)を3500から650くらいの範囲で変えていくとSL気分が味わえます。

あとは、適当に数値を変えていろんな音を楽しんでほしい。

いい音が見つかったら、そのときの各レジスタの数値をメモしておこう。この数値をSOUND文で指定すればまったく同じ音が再現できるのだ。

さて、このプログラムを実行中にF1キーを押すと、「INPUT MML=」と表示されて、MML(PLAY文のデータ)を入力して演奏させることができるのだが、使うときはちょっと注意が必要。

まず、このときは、「PLAY」も「"」(ダブルクォーテーション)も不要。チャンネル間の区切りは「,」(カンマ)だけでOK。

また、サウンド・エディタで指定したエンベロープパターンで鳴らしたいときは、必ずR13に設定されている値と同じ値を「S」で指定すること。たとえば、R13に14が設定されていたとすると、

S14C, S14E, S14G

という具合に各チャンネルごとにSを使って同じエンベロープパターンを指定しなおすこと。

というところで、誌面がつきてしまった。SOUND文とPLAY文の微妙な関係については来月号(11月号)のセッション3で説明するということで、ではまた。

「サウンド・エディタ」のプログラムリスト

```
 80 CLEAR1000,&H0350 DEFUSR=&H0350 :FFIN
TA-Z.DEFSNGE SCREEN1,0,0 :FEYON.WIDTH30
110 ONSTRIGGOSUB250 ONERRORGOTO590
120 ONKEYGOSUB540 KEY1,"MML"
130 DEFFNS=(STICK(0)+7)-(STICK(0)=3)+20*
((STICK(0)=5)-(STICK(0)=1))
140 M$="V0 V1 V2 V3 V4 V5 V6 V7 V8 V9 V1
0V11V12V13V14V15ENV"
150 DIMA$(2),U$(10),U(10),R(13),X(11),Y(
11)
160 RESTORE160 FORI=0TO8 READD POKE&HD35
0+I,D NEXT FORI=0TO13 R(I)=USR(I) NEXT D
ATA33,248,247,126,20*,150,,119,201
170 READA$ A=&H3800 GOSUB580
180 READA$ A=ASC("[")*8 GOSUB580
190 FORI=0TO18 READ J$(I) NEXT
200 FORI=0TO18 READ U(I) NEXT
210 FORI=0TO11 READX(I),Y(I) NEXT
220 CLS FORI=0TO5 R(I)=USR(I) NEXT.GOSUB
460 C=0
250 STRIG(0)ON KEY(1)ON
260 C=(C+FNS+24)MOD12 PUTSPRITE0,(X,C)=8
,Y(C)+8),11,8 FORI=0TO.80 NEXT.GOTO240
270 VPOKE&H1B03,9 ONSTRIGGOSUB270:STRIG(
0)ON
280 ONC+1GOSUB280,280,280,310,330,330 33
0,340,360,380,400,430 GOTO250
290 ONSTRIGGOSUB250 STRIG(0)ON RETURN240
300 RR=R(C*2)+R(C*2+1)*256 RR=RR+FNS.IFR
R<0THENRR.0E.SEIFRR.4095THENRR.4095
310 R(C*2)=RRMOD256:R(C*2+1)=RR*256.SOUN
DC*2,R(C*2) SOUNDC*2+1,R(C*2+1)
320 LOCATE0,U(1) PRINTUSINGU$"C",R(C*2),
R(C*2+1),RR RETURN
330 R(6)=R(6)+FNS:IFR(6)<0THENR(6)=0ELSE
IFR.6)>31THENR(6)=31
340 SOUND6,R(6) LOCATE0,U(3) PRINTUSINGU
$,3),R(6),R(6) RETURN
350 I=C*4 GOSUB520 M$=M$+FNS+4)MOD4 GOSUB
530 GOSUB510 SOUND7,R(7) RETURN
360 R(8)=R(8)+FNS:IFR 8)<0THENR(8)=0ELSE
IFR(8)>16THENR(8)=16
370 SOUND8,R(8):LOCATE0,U(6):PRINTUSINGU
$(6),R(8);MID$(M$,R(8)*3+1,3):RETURN
380 R(9)=R(9)+FNS:IFR(9)<0THENR(9)=0ELSE
IFR(9)>16THENR 9)=16
390 SOUND9,R(9),LOCATE0,U(7) PRINTUSING
$ 7),R 9);MID$(M$,R(9)*3+1,3 RETURN
400 R(10) R(10)+FNS,IFR(10) 0THENR(10) 0
E,SEIFR(10) 16THENR(10)=16
410 SOUND10,R 10 LOCATE0,U 8 PRINTUSIN
G$(8),R(10 ,MID$(M$ R 10*3+ 3) RETURN
420 E R 11 ,R(12)=256 E E+FNS IFE 0THENE
=0E SEIFE 65535 THENE=65535:
430 R$=RIGHT$("000"+HEX$(E),4),R(11)=VAL
("&H"+RIGHT$(R$,2)):R(12)=VAL("&H"+LEFT$
(R$,2)):SOUND11,R(11):SOUND12,R(12)
440 LOCATE0,U(9) PRINTUSINGU$(9),R(11);R
(12);E RETURN
450 R=R(13):R(13)=R(13)+FNS:IFR(13)<0THE
NR(13)=0ELSEIFR(13)>15THENR(13)=15
460 IFR<>R(13)THENSOUND13,R(13)
470 LOCATE0,U(10),PRINTUSINGU$(10);R(13)
,MID$("[]]][]]][]]][]]]*]]]*]]]*]]]*]]]*[
[[[[]]]][*[*[^^^******^^^*[*[*]]]",R(13)*4
+1,4) RETURN
480 FORC=0TO11
490 ONC+1GOSUB280,280,280,310,330,330,33
0,340,360,380,400,430
500 NEXT
510 LOCATE0,U(4):PRINTU$(4):RETURN
520 FORI=0TOLEN(A$)*Z-1:VPOKEA+I,VAL("&H
"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT.RETURN
530 GOSUB520:M$=MID$(" OFF Tone"+CHR$
(&H4)+I)+"Noise T&N ",M*5+1,5) LOCATE0,U
(5):PRINTUSINGU$(5);R(7);M$(M);M$(1);M$(
2):RETURN
540 M=-((R(7)AND2^I)=0)-2*((R(7)AND2^(3+
I))=0):RETURN
550 R$=MID$("0000000000010010000010B1",M
*6+1,6)+"00" R(7)=(R(7)ORVAL "&B"+MID$("
0010010100100100",M*6+1,6))XORVAL("&B
"+MID$(R$,I+1,6)) RETURN
560 IFINKEY$ <>""THEN560ELSEFORI=0TO2:A$(
I)="" NEXT
570 C=1 STRIG(0)OFF I=0 LOCATE0,20 PRINT
"INPUT MML=" LINE INPUT A$
580 C=INSTR(C,A$,",") IFC 0THENI=I+1 C=C
+1 GOTO580ELSEA$=A$+"," C=1
590 FORK=0TOI:C1=INSTR(C,A$,",") A$(K)=M
ID$(A$,C,C1-C):C=C1+1:NEXT
600 PLAYA$(0),A$(1),A$(2) FORI=0TO1:I=(
PLAY(0)=0) NEXT STRIG(0)ON RETURN220
610 IFERL 500THEN.LOCATE0,20 PRINT"MML ER
ROR!" FORI=0TO999 NEXT RESUME220E.SEONER
RORGOTO0
620 DATABB8CFEFFFE0C0B0 B8CDE0F0FBFCFEF
F0103B7BF1F3F7FFF000000000000BFFFFFFFFF
FFFFFFFF
630 DATA"R0 ### R1 ###  ToneA ########"
640 DATA"R2 ### R3 ###  ToneB ########"
650 DATA"R4 ### R5 ###  ToneC ########"
660 DATA"R6 ##  Noise ##"
670 DATA"          Ch A   Ch B   Ch C"
680 DATA"R7 ###  &   &   &   &   &   &"
690 DATA"R8  ###  &  &"
700 DATA"R9  ###          &  &"
710 DATA"R10 ###                &  &"
720 DATA"R11 ### R12 ###  ENV ########"
730 DATA"R13:### ENV-PAT:&  &"
740 DATA 1,3,5,7,9,10,12,13,14,16,18
750 DATA 15,1,15,3,15,5,7,7,8,10,15,10,2
,10 9 12,16  3,3 14,17,16,0,18
```

サウンド募集

このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集します。応募はハカキ、SOUND文やPLAY文で書いて送ってください。より一層の音にふさわしいタイトルをつけて。もちろん、今回の「サウンド・エディタ」も音作りに利用してほしい。おもしろいものは、このコーナーに掲載し、栄誉を讃えます。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

ソフト120本プレゼント付! 読者アンケート

[illegible]N.では読者のみな[illegible]、よ[illegible]実した誌面を[illegible]供するため、[illegible]のアンケ[illegible]を実施して、[illegible]す。右の綴じこみハガ[illegible]用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で120名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは9月30日必着。[illegible]当者の発表は[illegible]発送[illegible]の場外でおこないます。

■アンケート

● あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。[illegible]RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない。

● 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

● 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム ⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

● 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。●の番号で答えてください。

● MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

● 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

● 表1のソフトのなかで「MSX・FAN」で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

● あなたの持っているソフトでとくに気に入っているものを表1のなかから番号で選んでください(3つまで)。

● [illegible]の記事(表2)のうち、[illegible]もしろかった順に3[illegible]えてください。

● あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲー[illegible]の番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系 ⑥FM-7 77系
⑦どれも持っていない
[illegible]具体的に記入してください。

● あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No	[illegible]		No	[illegible]	
1	[illegible]	P16	7	[illegible]	P12
2	[illegible]	P4	8	[illegible]	P14
3	女神転生	P22	9	魔界島	P16
4	ディープフォレスト	P26	10	将軍	P18
5	スクランブルフォーメーション	P30	11	ダイナマイトボウル	P20
6	大戦略	P33	12	カインドゥ・ギャルズ	P22

〈表2〉今月号の記事

No	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉グラディウス2
3	[illegible]
4	〈FAN ATTACK〉女神転生
5	〈FAN ATTACK〉ディープフォレスト
6	〈FAN ATTACK〉スクランブルフォーメーション
7	〈FAN ATTACK SPECIAL〉大戦略
8	FAN FAN BOX
9	ゲーム十字軍
10	FAN STRATEGY
11	THE LINKS INFORMATION PAGE
12	〈ファンダム〉1画面プログラム
13	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
14	〈ファンダム〉本格プログラム
15	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
16	〈FAN NEWS〉ハイスクール/奇面組
17	〈FAN NEWS〉ハートポール
18	〈FAN NEWS〉魔界島
19	FAN NEWS〉将軍
20	〈FAN NEWS〉ダイナマイトボウル
21	〈FAN NEWS〉カインドゥ・ギャルズ
22	COMING SOON
23	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

No	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	[illegible]
4	テクノポリス
5	ピープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン[illegible]
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン通信
15	ファミコンチャンピオン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲーム[illegible]

No	ゲーム名	No	ゲーム名	No	ゲーム名
1	アシュギーネ	26	[illegible]	51	[illegible]
2	アニマルランド殺人事件	27	[illegible]	52	[illegible]
3	ウイングマン2	28	[illegible]	53	[illegible]
4	うってていぼこ	29	[illegible]	54	プロジェクトA2
5	エイリアン2	30	[illegible]	55	[illegible]
6	オペレーション・グレネード	31	スーパーロードランナー	56	ポルフェスと5人の悪魔
7	カインドゥ・ギャルズ	32	聖航海[illegible]スペシャル	57	魔王コルヘリアス
8	ガーディック	33	生命惑星M36	58	魔界島
9	ガリウスの迷宮	34	戦場の狼	59	魔界塔
10	カリオストロの城	35	[illegible]戦略	60	魔界村
11	[illegible]	36	ダイナマイトボウル	61	魔性[illegible]館
12	カルフォース	37	ダブルビジョン	62	[illegible]
13	かんばれゴエモン!からくり道中	38	[illegible]	63	未来
14	キャッスルエクセレント	39	[illegible]	64	夢幻戦士ヴァリス
15	Qバート	40	[illegible]	65	迷宮神話
16	キングコング2	41	[illegible]	66	女神転生
17	キングスナイト	42	[illegible]	67	めそん[illegible]
18	グラディウス2	43	[illegible]	68	メタルギア
19	くりぃむレモン	44	[illegible]	69	ヤングシャーロック
20	ザナック MSX2版	45	トレイナー	70	夢大陸アドベンチャー
21	[illegible]	46	信長の野望・全国版	71	ラビリンス
22	[illegible]	47	[illegible]スペシャル	72	レプリカート
23	[illegible]	48	ハイスクール/奇面組	73	レリクス
24	[illegible]	49	ハイライト[illegible]	74	ロボレス2001年
25	[illegible]	50	[illegible]	75	ロマンシア

★印月号の[illegible]は39ページから52ページの場外で発表しています。

ドラゴンスレイヤーIV

DRAGON SLAYER IV
ドラスレファミリー

ファルコムがまたやった！

カットビのニュータイプRPG!!

MSX 2専用 / 2メガROM　RAM64K VRAM64K以上　¥6,800

通販 〒200円　通信販売ご希望の方は 品名 機種名 住所 氏名 電話番号を
明記の上 現金書留で日本ファルコム MSX FANまでお申込み
[illegible]

Falcom
日本ファルコム株式会社

Panasonic

心を動かす先端技術 Human Electronics

正義の力を見せてくれ。君は聖戦士アシュギーネだ。

古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。やり出すとやめられないアクションRPG登場。

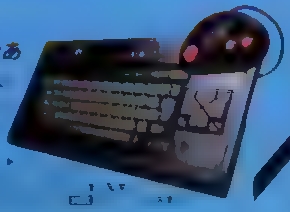
プロローグ

巨大な地下文明をもつ惑星ヴェンデス。その文明が全宇宙の脅威となったとき、自らを神と称するハメーナ・ケイラカスが現われ、宇宙意志のもとにこれを滅ぼした。原始に戻ったヴェンデスでは、先住民エリュシア人とハヌーティラカスの作ったグール人との間で、戦いがはじまっていた。そんな両民族の血を引くライル。地下文明跡で平和に暮らしていたが、ある日グール人に襲われ、両親を失う。変わり果てた父母の姿。その前で、彼は かたきをとり、平和のために戦うことを誓った。

ゲームストーリー

古代文字が記された石板を見つけたライルは、そこに描かれていた伝説の聖戦士アシュギーネの像に勇気づけられ、地表へと旅立った。最初は素手でしかたたかえないが、語りべから情報を聞き出す。とて剣・楯・力の眼・パワレイクなど、伝説の聖なる武具を手に入れて、強くなるほど、彼の前立ちはだかる敵たち。凶暴なエイリアン、巨大生物マイマイ、吸血虫アー、命知らずの兵隊ネーマ。つぎつぎを倒して進まなければ聖戦士伝説の謎は解けない。ライルは何カネヘンデスに私を訪れるのか。ランダ、すべては君の眼にかかっている。

伝説の聖戦士アシュギーネ。PANA-010 標準価格5,800円



アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ

アシュギーネはもちろんいちばん、RAMDISKのMSXパソコンから、MOD-1ボルゴ大世界のケーブ、そしてプロセッサー、パン世界…そして編集ツールも楽しめるA1。

FS-A1

A1

パナソニック MSX2 パソコン

松下電器産業株式会社

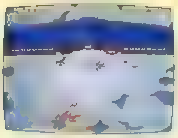
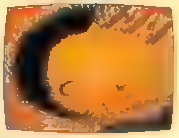
楽・し・さ・を・産・出・す・る
株式会社タイトー

★タイトーMSXソフトシリーズ 第1弾！

2メガだワン。
フォーメーションもちゃんと勉強してネ！
わっ、キレイ。
リアルすぎるヨ～ 高いトコこわいヨ～
2M ROM

リアルだからと言って、彼女の家をさがしてはいけない。

19XX年、巨大隕石の落下と同時に謎の飛行物体が東京を襲った。君はハイフレーンを操作し、先に送りこんだミニフレーンとともにフォーメーション攻撃で敵を全滅させろ！ 航空写真をもとにつくられた精密な東京の街並。2Mの大容量が、超リアルな空中戦に君を翔び立たせる。


SCRAMBLE FORMATION™

新製品 標準小売価格 ¥5,800
MSX2 2M TMS-01

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブルに 泡 ててください。

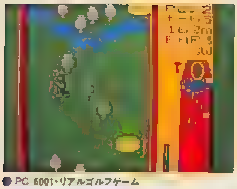
第2弾 バブルボブル
9月下旬発売 MSX2

MSXはアスキーの商標です 2Mメガ ROMは1メガビットとの大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。 © TAITO CORP 1987

新たなホームエンターテイメントの未来へ——

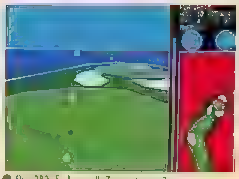
5th ANNIVERSARY

SINCE 1982 T&E SOFT Inc.



PC-6001・リアルゴルフゲーム

MZ-1500 スタ・アーサー 上段 豪華メフィウス



PC-9801 F シルフ・ゴルフ・コース

Message from T&E SOFT at 5th Anniversary.

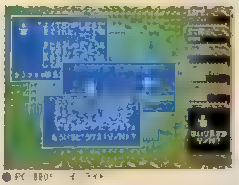
創立5周年

T&E SOFTはこの10月14日に、創立5周年を迎えることとなりました。これもひとえに、パソコンユーザーの皆様のご支援あってのものと、心より感謝いたしております。

T&E SOFTは準備期間等を含めますと5年余、一貫してコンピュータゲームの開発を続けてまいりましたが、それは常にパソコンをとおしての新しい遊びの発見でした。もちろん、ユーザーの皆様の声がその源になっていることは、言うまでもありません。毎日山のように寄せられる皆様からのお便りは、開発部はもとより社長から営業部にいたる総てのスタッフが目を通させていただき、新製品の開発に反映させていただいております。

T&E SOFTでは創立5周年を迎えるにあたりまして、5周年記念作品4タイトルを用意させていただきました。5周年を一つの節目と考え、その集大成ともいえる作品を、皆様の熱きご要望にお答えすべく現在製作を進めております。これらの作品は、年末から来春にかけての発売を予定しております。詳細は10月発売の各パソコン誌広告等から順次発表させていただきます。

T&E SOFTは、今後もユーザーの皆様と一体となったゲーム作りを目指して努力してまいります。そして、皆様のさらに大きな声をお待ちしております。



PC-8801 イ・ラ・ド

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

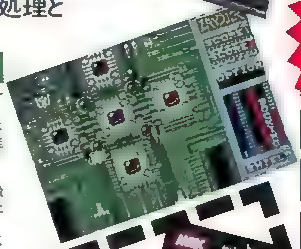
MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800

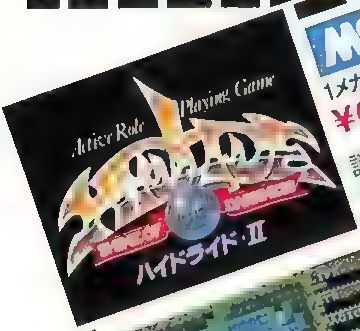
T&E SOFT MSX技術の集大成！

度肝を抜く全編50以上の特殊処理と
スーパーマップドグラフィックス。

これぞ、シューティングの真髄!!

- ★圧巻！全14ステージ、MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス
- ★2人で共同出撃　2機のネオ・ストーミーガンナーはそれぞれ、縦、横に合体可能、(1人でもプレイは可能です)
- ★オプションウェポンは10機種装備でパワーアップ
- ★新たにドッキングエネルギーを採用　ゲーム性が一段とアップ！合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません
- ★PSG 3音をフルに使ったBGMは16曲　軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します
- ★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能



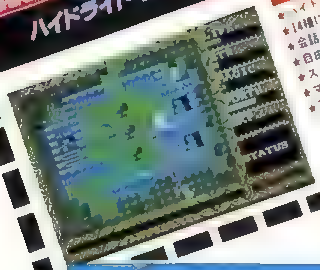


MSX
RAM 8K以上
1メガロム＋S-RAM
¥6,400

謎と、魔法と、
冒険と……

A.R.P.G.の決定版！

- ★ハイドライドを基が超えたスケールを持つマップ
- ★14種にのぼる魔法が使用可能
- ★会話　アイテムの売買　書かえもできます
- ★自由に設定できるゲームスピード
- ★スクロールの切り換え　瞬時切り換えの選択ができます
- ★マルチウィンドウ表示
- ★T&Eスーパーメガロムカートリッジ（バッテリー付S-RAM内蔵）から　途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー　ディスクドライブは一切不要です　また本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません
- ★RAM 8K以上のすべてのMSXと、MSX2で作動します



ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ

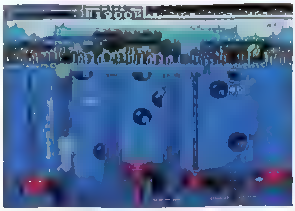
初体験

MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800

パスワードを使って
他機種のディーヴァで遊ぼう！
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX2、そして、ファミコン　どんなドラマが待ちうけているだろうか？

アクティブシミュレーションウォーとは

- ★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム
- ★2人での同時プレイが可能
- ★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種（PC-9801シリーズは年末発売予定）に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
- ★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です
  - ★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
  - ★多彩なB.G.Mにフル画面高速スクロール
  - ★2メガビット大容量ロムを使用



MSX もうやめら
T&EのMSXソフト

T&Eの製品が、全国の
製品局で、お求めです！

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込み内容、あなたの欲しいと思う製品、[illegible]
[illegible]
[illegible]

PIXEL 3 ピクセル

MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2 RAM64K VRAM64K 3.5"2DD予価 ¥6,800

T&E最強のCGツール・ピクセル2が
グレードアップ！ピクセル3となって

新登場！10月発売予定！

この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろんピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、「ディーヴァ」、「レイトック」などの開発に使用されたCGエディターです。

DAIVA ディーヴァ

ACTIVE SIMULATION WAR

MSX2 RAM64K VRAM128K 3.5"2DD

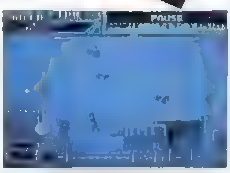
¥7,800

壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

■攻略法（T&Eマガジン14号掲載）

★その1「帝国さんごめんね作戦」（福井県・佐々木晃クン）
はじめに最低3つの最強艦隊をつくる。帝国の植民惑星の中でいちばんNoの大きい惑星に自分の艦隊を2つおく。帝国はそこに新艦隊をつくるからそこでとんとんやっつける。その間にもう1つの艦隊は帝国の残っている艦隊をやっつける。艦隊を全部やっつけたら、また自分の艦隊を2つ増やし、その艦隊で惑星戦をして自分の惑星を拡張しながらゆっくり謎を解いてゆきましょう。

★その2「敵に攻撃させちゃえ作戦」（東京都・福島隆弘クン）
敵艦隊に中立惑星を攻撃させて失敗した時、SYSTEMコマンドでその惑星のDEFENCEを調べ、自分が持てるレベルになったら惑星戦をして植民惑星にしてしまう。



LAYTOCK レイトック

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

MSX2 RAM64K VRAM128K 3.5"1DD

¥6,800

いまだ超えるものなし！感動のハイラスタクラフィックス

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

★複雑に組み込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位でトミーガンを撃つ。
★2人で片面出撃。2機のストーミーガンは、それぞれ単一機に合体可能。合体時には、1人がハイロット（ストーミーガンナーを操縦）、もう1人がオブジョンウェポンを担当（1人でもプレイは可能です）。
★ストーミーガンナーの、ノールトとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破してレベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウェポンが増えます。
★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。

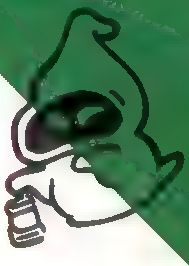
れない!! MSX2 最強ラインナップ!!

MSXマークはアスキーの商標です

T&ESOFT

GA夢

好評発売中!!



ーードゲームの移植版 さらに楽しくなった本格派シンキングアクショ

ーケートケ ム不朽の名作 フェア ド」がMSXになった！しかもオリジナル敵キ
ャラやROUNDを加え 魅力にパワ してるんだ トレミーちゃんのカワイさやおち
めな敵キャラ 増えて敵をケーキに変 ニークさと 単純ぽいけと難しいマカ不思議
本格的シンキングアクション 油断してると、無敵キャラが現れたり 魔法を
けられ！ リしてしまう 隠しコマンド 画面は全部で100面の大ボリューム 魅力い
ぱいな フェアリーランド 君も トレミーちゃんの魔法にかかる !?

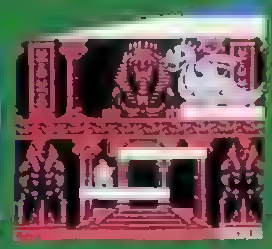
国を守るのは ケナゲに旅立つトレミーちゃんだった

人々の幸福によって れた世界 フェアリーランド に、アルファルファ王国という
しく平和な国 の国 さ それがある日、大トカゲ トラコリスク の魔力とたくさんの
モンスタ 呼められ 増し 平和の象徴である ホーリーシェム まで奪われてし
ま ！ そうな かわいそう ルファ そんな中で、国王の一人娘トレミーは、持ち前の元
気さで国を守るため、立 のしゃ また半人前の魔法とともだちの小猫ロトミーをお
供に、 トラコリスク を倒し シェム を奪い返すために がんばっちゃう トレミーや

THE FAIRYLAND STORY™

本格派シンキングアクションゲーム

フェアリーランド



あの名作が帰ってきた!!

MSX MSX2 5,900yen

新・発・売

MSX2 2メガロム 要RAM8K ¥6,400

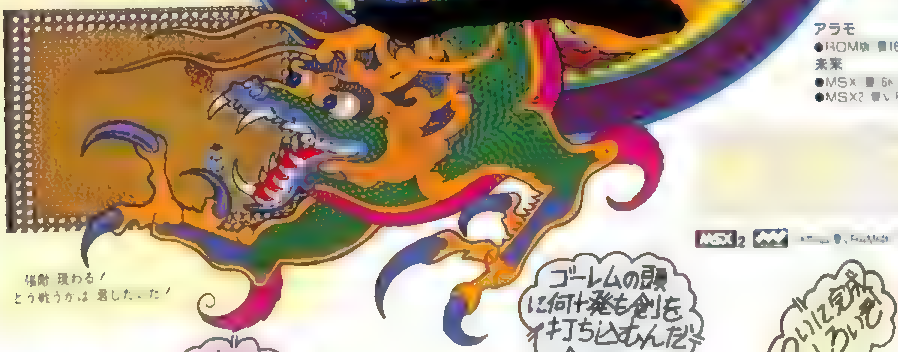
牙龍王

2メガROM搭載

縦方向スクロール
スーパーアクションゲーム

壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売！

強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!



絶賛発売中

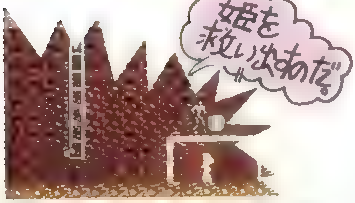
トリトーン
- ●ROM版 要8K RAM 定価5,800円
- ●テープ版 要32K RAM 定価4,800円

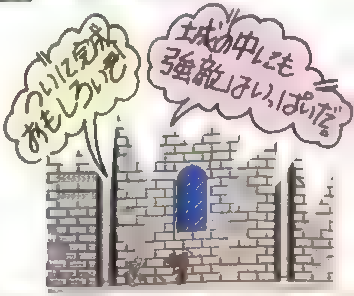
スーパートリトーン
- ●MSX2 2メガロム MSX2 定価5,900円

アラモ
- ●ROM版 要16K RAM 定価5,800円

未来
- ●MSX 要64K RAM 2メガロム MSX2 定価5,800円
- ●MSX2 要16K RAM64K 2メガロム MSX2 定価5,800円

MSX2 MSX2 ¥5,800





XAIN 株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市[illegible]
TEL 0 94 [illegible]

CRAZE

遠くの惑星が起こり人々は、地下世界にげこんだ。時が経ち、人々のこの世界が生まれ、その人々の手により最先端コンピュータが、つくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配される事になっていた。そんな中、スーパーバイクを操る一人のライダーがいた。
その名は、CRAZE。どうせ名前だけ。
3Dグラフィックにスピードが出せるのは、それぞれ、その中まで、スーパーバイク。
さあ、あなたはコンピュータに、勝つことができるか!?

シューティング第2弾

ストーリー　リアル性。

スピード　VAXOL　名前に恥じない巨大ボスキャラ。

そして、無限に、迫力の回転スピード。

驚異の戦闘、感動、そしてあなたは、

パソコン3Dアクションゲーム再誕!!

スクランブルムーブメントアクション・クレイズ

近日発売!!

スキャンライン　ポリゴン変換等の

高速の立体アルゴリズムを駆使した

トーニングアルゴリズム。

●驚異の高速立体ポリゴンコントロール

●実感な操作性

●ストーリ

●数々の　ップアイテム

●豊富な種類のアニメーション

キャラクター

●リアルなビジュアル

●多彩な

MEX(RAM16K以上)…… メガロム ¥5,600

PC-8801SRシリーズ V2モード専用…5"2D 2枚組

X1 turboシリーズ…… 5"2D 2枚組

MSX は、ASCIIの商標です

HEART SOFT

ハート電子産業株

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL 045-461-607

開発スタッフ募集!

プログラマー　デザイナー　シナリオライター

グラフィックデザイナー　イラストレーター

コメディター　結婚者募集　ルバイト可

通信販売!

通販をご希望の書名、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号明記の上、上記、現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

HAL Laboratory

神田の生まれよ。

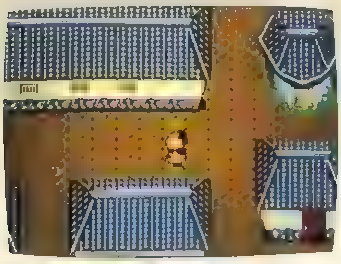
花のお江戸のド真ん中、
こちとら曲った事が大嫌いよ。
つべこべいわずに、やってみねー。
BORN IN THE HAL LABORATORY よー。

※森の石松ゲームに興じるの図

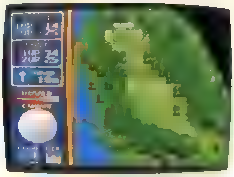
近日発売

すっとこ やじき隠密道中

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-026
定価 ¥5,600
MSX2



ホール・イン・ワン スペシャル

本格的ゴルフゲーム。ノックのゴルフゲームの登場。その名もホール・イン・ワン スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストロークトーナメント、マッチプレイと君の選択したいと。豊かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022
MSX2
定価 ¥5,600
メインRAM64K VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です

好評発売中

迷宮神話 定価5,600円 MSX2

危機一髪 定価5,600円 MSX

ブラックバイス 定価5,600円 MSX

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町6-3 OS芳ビル5F TEL03(252)5561(代)

COMING SOON!

宿敵ジョーカーとリドラーに囚われの身となったロビンを救出する為に、単独地下要塞に突入。あらゆる難関を突破し、スペシャルアイテムとバットクラフトパーツを集め、救出に向うのだ！

9月21日発売

HERO COME BACK!

BAT MAN

—ロビン救出作戦—

思考型 ロールプレイング・アクションゲーム

1. 3D構成による立体的な画面。
2. 150面にも及ぶ画面。各面奇奇怪怪天外な仕掛けを展開。思考力、想像力が要求される。
3. スペシャルアイテムを集めることによりキャラクターは、パワーアップ！

MSX ROM メガロム仕様 RAM64KB以上 ¥5,800 MS-13

ニュータイプのアドベンチャー・ゲーム 2メガの迷宮に挑かかれ！

ラビリンス

魔王の迷宮

好評発売中

MSX 2 ROM カートリッジ 2メガロム仕様 (VRAM128K以上) ¥6,800 MS-10

★日本語コマンド選択方式によるスピーディーなゲーム展開
★キャラクターは、各ステージをアニメ演出で動き回る
★ジョイスティック(カード)2トリガータイプ対応
★MSX2専用のスクリーン・モードSを使用したフルカラー・グラフィック画面

ヒルバークの謎解きに挑戦！

ヤングシャーロック

好評発売中

MSX ROM ¥5,800 MS-7

MSX 2 ROM ¥5,800 MS-5

MSX ROM ¥5,800 MS-1

企画・開発 発売 PACK-IN-VIDEO 株パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(㈹)

当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03 377-8837

100%の"面白さ"を内蔵しました！

スピード感あふれるカンフー・アクションと
謎を解いたり、アイテムを集めるといった
RPGの要素が見事にドッキング！

舞台は19世紀の香港。プレーヤーはジャッキー・チェンを操作して闇の香港界を支配する黒幕を倒さなければならない。次々と現れる敵を多彩なカンフー技で倒し、街の人からは情報を聞き出し、史上最大の標的に向ってつき進め！

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2
史上最大の標的

バラエティの王様、奇面組
今度はMSX2にジャンプ！

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ！
雌ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、5人をつかまえることができるか!?

ハイスクール！奇面組

MSX2 R58 ¥5813 ¥5 800 メインRAM64Kw上 VRAM28Kw上必要です
©新井英樹 集英社 フジテレビ NAS 9E54

デジタル・デビル物語 女神転生

冥界へ…そして炎の時代へ。

■3D階層構造のアクションRPG/
■ラビリンスに展開される壮大なストーリー/
■攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター/

Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベスを見つけ教いだせ。

◀ダートの仕き来をするケルベロス。ギリシャ神話に登場する番犬・中島の忠実な部下だ。

▶エジプト神話の悪神、セト。手ごわい敵だが、倒さなければならない。

▶前世で結ばれていた二人が、今、再び

STORY

中島さん…私…今とこにいるのかわからない…何も見えない…怖い…お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域…未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い、女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける「敵!?」ヒノカグノチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツらは知的生命体なのか!?」

■PC-8801mkII R H/VA(5 2D 2枚組) ¥7,800
■X1/Cターボ・ソフト 5 2D 2枚組 ¥7,800
■FM77AV専用 ¥7,800 3 5 2D 2枚組 ¥7,800
■MSX AV メガROM ¥6,800

Game Line-up 好評発売中

ヴァリス

■PC 9801シリーズ 5 2DD 3 5 2DD2枚組 5 2HD ¥7,800
■PC8801mkII R H VA 5 2D2枚組 ¥7,800
■X1 C ターボ 5 2D2枚組 ¥7,800
■FM77AV 3 5 2D2枚組 ¥7,800
■MSX AV メガROM ¥6,800

ブルジョワ 拡張コース

■PC 9801シリーズ 5 2DD2枚組 ¥4,500
5 2HD 3 5 2DD 1枚
■PC 8801mkII R H VA 5 2D2枚組 ¥4,500
■X1 C ターボ 5 5 2D2枚組 ¥4,500
■FM77 AV 5 2D 5 2D2枚組 ¥4,500

FINAL ONE

■PC-8801mkII R H VA 5 2D2枚組 ¥6,800
■X1 C ターボ シリーズ 5 2D2枚組 ¥6,800
■FM77AV 5 2D2枚組 ¥4,800
■MSX AV メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お詫び

テレネット・ユーザーズ・クラブの第1期会員募集(限定500人/)〆切りが、10月末日に変更されました。多くの方々よりお問合せをいただき、ユーザー・販売店の皆様にご返答が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。詳しい応募方法は、11月号をご覧下さい。

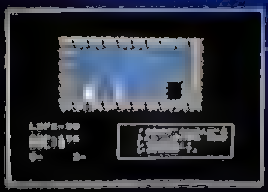
A LIFE M36 PLANET

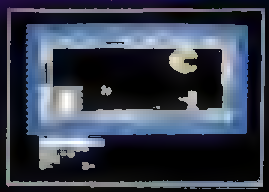
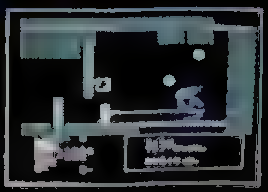
Mother Brain
has
been aliving

滅亡へのカウント

生命惑星M36
(生きていたマザーブレイン)
ダクエ
1ミリほどの小さな生命、
それは神なのか、悪魔なのか、
その生命はもはや誰にも言うことはできない
例えこの私でさえも。
もしかすると私はとんでもないものを
作ってしまったのかもしれない
グリル・ウェイツ

3Dスペリアルタイムロールプレイングゲーム
MSX1、MSX2(本体…別売)
¥5,800
絶賛発売中



通信販売ご希望の方へ
[illegible]

株式会社ピクセル
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-10-7
朝倉ビル3F
☎03(476)1109

MSX、MSX2はアスキーの登録商標です。[illegible]マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

惑星ゾンデで待ってるぞ!!

細川勝男名人

10月17日(土)決行

チャレンジ

〈スーパー・レイドック〉

ネットワークゲーム全国大会

豪華賞品付!

驚異にランキングをあげるか、一発逆転をねらうか——

〈スーパー・レイドック〉で、日本チャンプをめざせ!!

■全国から、自宅から、一斉に細川名人にチャレンジ!
■キミの実力は、いま全国何位か、名人との差はどのくらいか
　みんなのランキングが、ひと目でわかる!
■ネットワークゲームだから、好成績が出るたびに、何回でもチャレンジOK。
　細川名人より上のランクをめざせ!
■ネットワークを通して、他のプレーヤーとテクニック作戦会議をしよう!
■キミの実力は、いま全国何位か、名人との差はどのくらいか

参加資格　●リンクス・モデム（MSX専用）と〈スーパー・レイドック・ネットワークゲーム〉を持っている人なら誰でも自宅から参加できます。持っていない人は、この機会にお申込みを!

参加方法　●リンクス・ネットワーク内ネットワークゲーム・コーナー〈スーパー・レイドック〉を、覗いてください

決行日　●10月17日(土)正午～18日(日)正午

＊9月8日(木)から細川名人規約へ向けてトレーニング・サービス開始!
＊裏ワザ・テクニック情報も、同時サービス開始!

通信キット［リンクス・モデム MSX専用通信カートリッジ ＋ スーパー・レイドック ネットワーク・バージョン］

ネットワークゲーム大会記念特価 ¥14,800

ネットワークゲーム時代、いよいよ本格化。だから、いまこそモデムを!!

★キミの得点(実力)を登録、全国ランキングかひと目でわかる!

モデムを持ったその日から
キミはA1クラブの会員だ

■「A1クラブ」は、ファミコン通信で新作情報、リンクス・ネットワークを用いて、全国の仲間とゲームの会話を楽しみあうクラブ
■楽しいイベントいっぱい。さらに、ファミコン通信定期内に、お楽しみ中の新しいA1タウンの住民になれる!

日本テレネット「リンクス・通信キット」係
東京都中央区月丸通商ビル8F
〒604 TEL 211-344

年末に向けて、
新作ネットワークゲーム「ガーリー・ブロック」「ディーヴァネットワークバージョン」など続々開発中、ご期待を!

カンバレ唯ちゃん!奇面組を救え!

ハイスクール!奇面組

ポニー
☎03-221-3161
9月5日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円

奇面組はどこだ!?

アニメやコミックの人気者奇面組とその仲間たちが愉快なアドベンチャーゲームになって大活躍。MSXユーザーにはうれしいセガ・マークIIIからの待望の完全移植版だ。

ある日の午後、一堂零、冷越豪、物星大、出瀬潔、大間仁の奇面組の5人は、ことあるごとにクラスメイトの千恵ちゃん(宇留千恵)を奇面フラッシュで気絶させてしまったのだ。

これを正義感の強い唯ちゃん(河川唯)が、だまっているはずがない。いたずらして逃げた奇面組を探しだしてこらしめることにした。

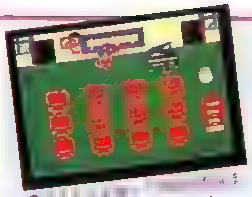
コマンド選びはラークラク

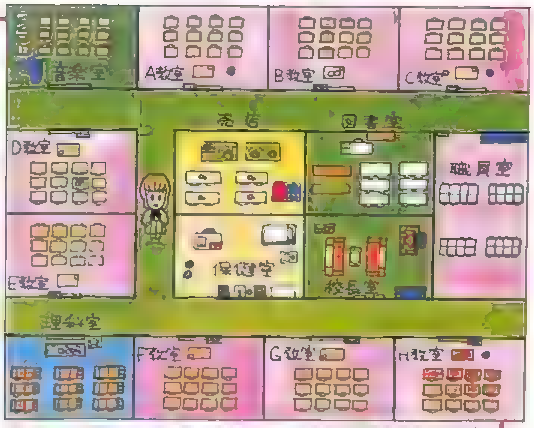
アドベンチャーゲームを進めるうえで重要なのはコマンド入力。このゲームでの必要なコマンドは、ウインドウにメニュー表示される。使いたいアイテムやコマンドをカーソルで選ぶだけ。だから、むずかしい言葉選びの必要がなくてゲームを進めるのがラクなんだ。人に会って情報を得たり、アイテムを探すときこまめにウインドウを開こう。

ゲームは[illegible]奇面組の連中を探すことができるというもの。

とにかくロープも探そうネ!

奇面組を捕まえる重要なアイテムのひとつはロープなんだ。これで、捕まえた奇面組をしばると千恵ちゃんが出てきてエイッと識りをいれるってわけ。何度でも使えるけど校舎内にひとつしかないアイテムだ。絶対に見つけださなくっちゃね!

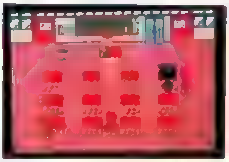


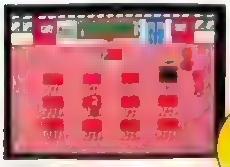


アイテムを見つけなくちゃ!!

奇面組の性格を考えて

奇面組を捕まえるにはロープのほかに、それぞれのキャラクタにあったアイテムが必要なんだ。リーダーの雫くんは無邪気でノリやすい性格、豪くんは酒とプロレスが好きスケベな潔くんは女の子に弱い、食べることと寝ることが趣味の仁くん、女の子みたいな大くんといった具合に考えていけば必要なアイテムがわかってくる。教室にはこのほかにボーナス・アイテムも隠れているぞ。





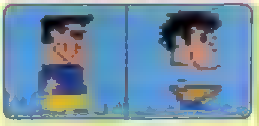
アイテムは5つしかもてない

アイテムの数は全部で12個ある。ただし、一度に5つまでしか持つことができない。しかも、実際に使ってみないとどのアイテムがどんなときに役立つかはわからないものばかりだ。アイテムは持ちすぎたときには捨てることもできるけど使ってしまっても、もとの場所に行けば何度でも取れる。どんどん使ってためしてみよう。

キャラクターの紹介

事代先生

伊狩先生



チューリップ兄弟

校長先生

売店のおばさん

FAN NEWS

Hard Ball ハード

ソニー
☎03-448-3311
9月21日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

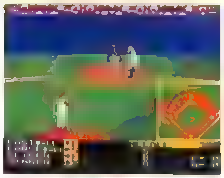
ソニー●ベースボールゲーム第2弾!

もう気分はベースボールだ!

今夏も高校野球の甲子園大会が大変な熱気を帯びていたし、プロ野球のほうもたいへんな観客動員数だ。野球はもう国技といってもいいんじゃないかな。

というわけで、ソニーから初のMSX2専用のベースボールゲームが登場する。

その名はハードボール。久々に出たこのベースボールゲームはMSX2専用だけあって、さすがにグラフィックはきれいだ。さらにセンター方向から見た画面になっているので、ピッチャーの投げるフォームや、バッターのスイングもとってもリアルに見えるのだ。



●よ[illegible]日は[illegible]。

チーム数は2チームで、1プレイのときはどちらかを選んで、相手をコンピュータが務める。2人プレイのときはそれぞれチームを選ぶ。

チームが2つしかないかわりに(?)選手交代ができるので、リリーフやピンチヒッターを出したりして監督気分も味わえる。

ピッチャーは、左右どちらもオーバースローだけなんだけど、それぞれかみんな、投げられる球種が異なっている。

例えば、すごいスピードボールとカーブが投げられる奴とか、スピードはないけど落ちる球が得意だとか、投げられる球種によってピッチャーの個性が表現されている。

変化球の曲がりかたもちゃんとかわるし、コースによってキャッチャーのミットが動いたり、つくつくノアルだせ。

バッティングのほうも振る高さやコースを決めなくてはいけないのでなかなか難しい。

●[illegible]せる[illegible]画面

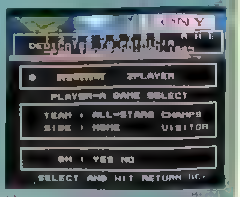
DHも選べるぞ!

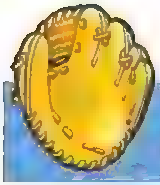
この初期設定画面では、まず、1人用か2人用かを選んで、次にチームを選ぶ。といっても2チームしかない。

次に、先攻か後攻かを決める。SIDEをHOMEに決めた場合後攻になる。

そして最後にDHをするかどうかを決めてリターンキーを押すのだ。

ちなみにDHというのは、ピッチャーは守備の時投げるだけで打席には一切入らず、かわりの人がバッターをやるという制度のことなんだ。





とってもうれしい簡単操作！

このゲームは、使うキーがとても少なく、1人プレイのときは、リターンキーとスペースキーとカーソルキーだけで操作できるのだ。

ピッチャーは投げたい球種を選んで、次にコースを選ぶ。

バッターは、まずバントかヒッティングを選び、(ランナーがいる場合は、盗塁するかどうかも)ピッチャーが投げたあと、ここだと思うコースを指定してスイングする。

ただ一つ残念なのは一度走ってしまうと帰塁することができないことである。

投球を組み立てろ！

ピッチャーはそれぞれ投げられる球の種類が違う。各ピッチャーは4種類のボールが投げられる。

敵チームを抑えるには、この4種類のボールをうまく投げわければよい。

最後の決め球は、シンカー、スクリューボールといった落ちる球か、チェンジアップやオフスピードのような遅いボールが有効なようだ。

選手交代自由自在！

ゲームの途中でリターンキーを押すと、サブ画面になる。

攻撃時には、代打を出したり、選手のデータを見たりすることができる。

守備時には、選手交代の他に、外野を左右に動かしたり、内野を前進守備にさせることができる。

更にとっておきの機能として敬遠がついている。これは[illegible]

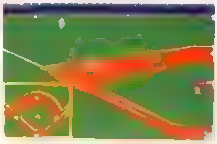
するどい感性が勝利を導く！

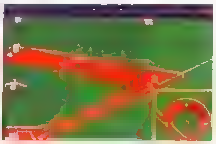
試合を始めてみると、ピッチャーの投げる変化球には、ど肝を抜かされるかもしれない。カーブやシュートの曲がりかたの大きさはまだゆるせるけど、シンカーやスクリューボールといった落ちるボールの変化はすさまじく、おもわず笑ってしまうほどだ。

コンピュータと対決してみてわかったんだけど相手のバッターはスローボールや落ちる球などはほとんど打てないみたいなんだ。だから、自軍のピッチャーが打たれたしたらすぐ落ちる球を投げられるピッチャーと変われば、そう点は取られないはずだ。

バッティングが慣れれば打てるようになるが、結局自分の勘だけが頼りだ。

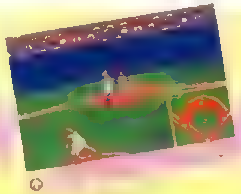
それと一塁走塁ミスは帰塁ができない、[illegible]命取りになるぞ。



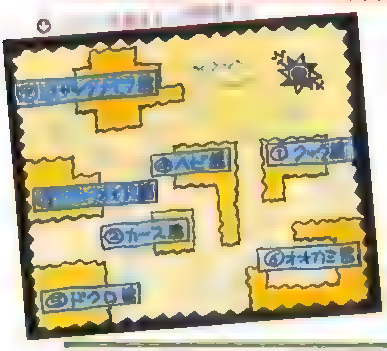


今回の試合結果は2対0の完封勝ちだ。やったねといいたいところだが20安打で2点とは、なんか情けないなぁ。

対決！



魔界島の謎を解き、ピアドの財宝を探せ



「魔界島」なんておっかないゲーム名だけど、登場するキャラクタはみんなひょうきんなんだ。

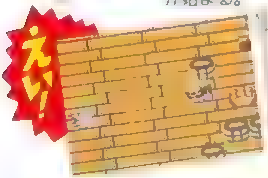
さて、主人公のモモタルーはたったひとりで伝説の海賊キャプテン・ピアドの財宝を人々の平和に役立てるために冒険の旅に出発した。

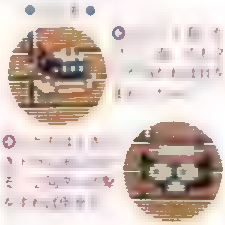
はじめに島に入ろうとしたけど入れない。どうやらカギが必要なようす。画面右上の矢印をたよりにそのさきにいるヒゲ丸軍団の海賊船からカギを奪うのだ。カギを手に入れたら島に上がってボスを倒そう。モモタルーのライフは敵を倒すとアップする。そこで情報を得ると、つぎのカギが取れるようになる。それを繰り返して7つの島全部をまわろう。各島でモノリスと呼ばれる謎の文字を見つけたら、かならずメモしておくこと。このさきどんな謎と出会うかもしれないんだから！

海賊船のボスを倒し、カギを手に入れよ

矢印の方向に進んでいくと、海賊船が出現。彼らがヒゲ丸軍団だ。さっそく戦いが始まる。

モモタルーは武器を持ってないのでタルを投げて攻撃するんだ。途中でライフが減ったら宝箱を開けてみよう。ライフアップのアイテムが入っているぞ。ボスと戦うときはライフをいっぱいにして戦おう。ナイフ使いの名人に勝てば島に上陸するためのカギが手に入る。これを持って再び出発した。でも島には進しるべがない。迷わないようにチェックしながら進もう。





ライフアップシステムだよ

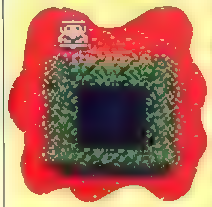
不思議でチョッピリこわーい冒険だよ

最初の島はクック島だ。音楽や風景からすると南の島のようだね。中は迷路のようだ。マップを書きながらプレイしよう。攻撃してくる敵は岩を投げて応戦だ。この島で得た情報からはまだまだ何もわからない。モノリス以外にも謎はいっぱいあるんだ。下にクック島とかんたんな紹介をしておこう。ちなみにこのゲームにはパスワードがあるよ。

クック島

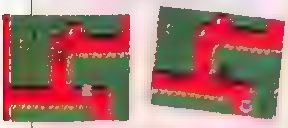
START

ワープ井戸だよ



この井戸からスタート地点にいけるんだ。ゲームの進みぐあいをみて入ってみよう。

ブッシュくんどいて



通り道をふさいでいる。ブッシュに近づいたり、離れたりしておびき出そう！

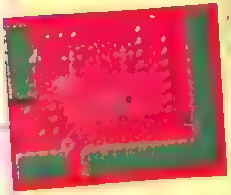
ヤーリーの歓迎

ヤーリーはヤリの名手だ。上下左右に動くけど、ヤリは横方向にしか投げられない。上下からの岩攻撃がいちばん！

大ボスだぁ

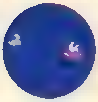
この島のボスはオノを投げてくるんだ。こわいよ～！彼を倒せば、この奥にいるカインじいさんから話が聞けるんだ。

たき火に注意



島の奥地にいくと、たき火をしている場所がある。暖いのをガマンしてあたっているぶんにはいいけど、足をつっこんだりするとライフが300ポイントも減ってしまうんだ。

情報を探せ



酒では商船から「3枚の石版を手に入れよ」と教えられる。でもどういう意味なのかな。もっと情報を仕入れなくちゃ。

ライフアップしよう

ライフアップ・アイテムは5種類ある。この4つはランダムに出現。どれもポイントは200だ。ほかにPOWもある。

ヒゲ丸と動きの遅いブッシュはふれないかぎりヘイキ。ヤーリーのヤリはライフがいっぱい減るので注意。ボンゴは岩を拾って投げてくる！

ニュータイプのシミュレーションRPGなのだ!!

将軍

日本テクスタ
☎03-255-9761
9月下旬発売予定

媒体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	7,800円

主人公は決まった!

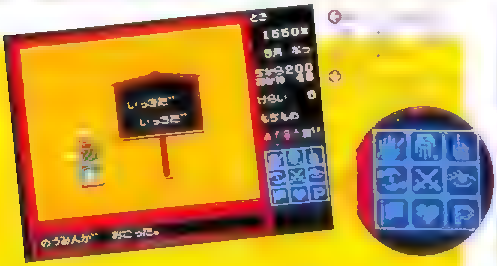
アメリカで圧倒的人気をえたTVドラマ"将軍"がベースになっている。舞台はもちろん日本。時は1550年の戦国時代だ。人々は現将軍の死後、われこそは将軍にふさわしいと、大名はもちろん農民をも巻きこんで将軍の座をめぐる争覇戦が繰り広げられていたという。

というわけで、キミも将軍を夢みて出発。まず、スタートさせるまえに主人公を決めよう。候補の人物は40人もいる。その中から気に入った人[illegible]タイプもいる。武士・農民・[illegible]・僧侶・魚師などいろいろたし、好戦度・忠誠心・お金・知識・年令などのパラメータ、さらに性格やマップ上のスタート地点が違っているなどの種々[illegible]

さて、将軍になるには家来を20人以上集め、お城に隠された巻物を3つ探し出さなくてはならない。RPGの要領で武器やお金を集め、他の登場人物と戦ったり買収して家来を増やしていこう。RPGとちょっと違うのは忠誠心などのパラメータのからみあいで家来になる条件が違ってること。このあたりがとっちかというと経営戦略っぽいシミュレーションになっている。

一部の主人公たち

タイプ[illegible]ろいろな[illegible]これる大名[illegible]クだけと、将軍にはむいてないような漁師『さんま』でプレイするのもおもしろそう!



城下町と門前町マップ

マップは7つのブロックに分かれていて、城下町・門前町・町・村・海峡・山・野原

なっている。[illegible]口には[illegible]もある。ここで紹介するのはその中の2つ、城下町と門前町だ。アイコンで目を選択するとウインドウが開いて、かんたんな地図はマップを見ることもできるよ。

主人公をくまなくさがしていると人物によって

行動範囲が決まっていることがわかる。家来にしやすいやつをみつけたら、マップで位置を確かめてこっそく家来に[illegible]こう

忠誠心をあげろ!!

このゲーム[illegible]ころはRPGの[illegible]から、[illegible]ないと[illegible]。「[illegible]長の野望」[illegible]部分を想像して[illegible]と思[illegible]するため[illegible]くれ[illegible]というわけだ。

[illegible]師の[illegible]いのです[illegible]

アイテムもある

[illegible]

MSXでボウリングが楽しめる。ゲームをつかんでパーフェクトをねらう！

NEW

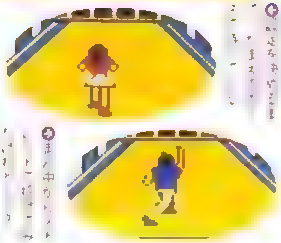
ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

東芝EMI
3D[illegible]

8月25日発売予定

媒体	[illegible]
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	5,800円

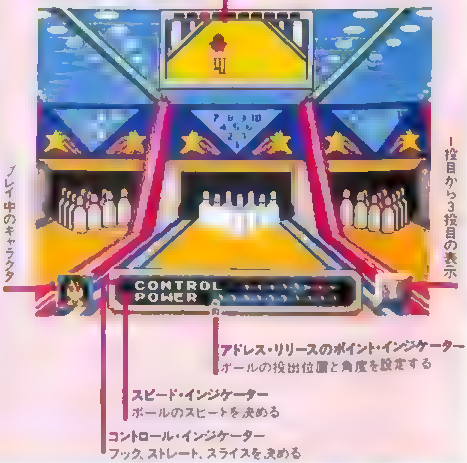
投球設定をキメるんだ



ホンモノのボウリング場のような感覚の3Dレーンでゲームを楽しめちゃうんだ。設定をバッチリ決めて、ストライクをねらおう！

まず、ボールを投げる位置と投げだす角度(5方向ある)を選ぶ。つぎに10本あるピンのどこをねらうかよく考えて、ストレート・フック・スライスと投げかたを決めるのだ。そして、最後にボールのスピードを決めればOK。さあ、投げるぞ！

画面の構成



ゲームは2種類、5人までプレイできるよ

ゲームA

ゲームAとは通常のゲーム方法。女の子、男の子の5人のうちから好きなタイプを選んでプレイできる。もちろん、ひとりでプレイしてもいいし、5人でもかまわない。この5人はそれぞれに個性があってパワーや投げる力が違っている。同じ重さのボール、同じ設定でプレイしても結果は違うのだ。だから、キャラクタにあったボール選びも慎重にしなくてはね。ボールは7～5ポンドまで2ポンドごとに5種類の重さがそろっている。その他に30あるレーンはコンディションが全部違うので、同じようにプレイしてもゲーム結果が違ってくる。

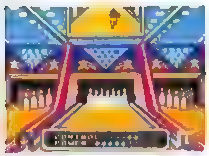
ゲームB

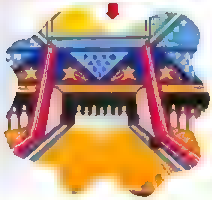
ピッタリ500点をねらうのがゲームBだ。最初の1回はかならずストライクじゃないとスコアを計算してくれないんだ。ストライクを出さないと投げる回数ばかり増えてちっとも始まらない。やっと計算が始まっても、500点を越えてしまってはダメ。ぴったりじゃないといけないんだ。

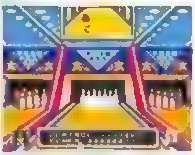
高得点を取る研究をしよう

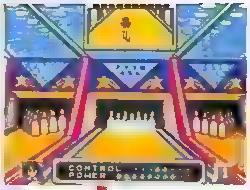
いちばん高得点を取れるのはストライクを取ること。そのコツは最前列の1ピンと後ろの2ピン(あるいは3ピン)をねらうこと。でも同じ条件で投げても出ないこともあるんだ。設定条件がいくつかあるのでよく研究してみよう。このあたりがこのゲームの人間くさいところだね。つぎはやっぱりスペア(2回で全部のピンを倒す)を取ることだ。

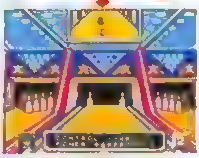
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7 −	9 ◢	5 ◢	⋈	9 −	⋈	⋈	7 2	◆◆◆◆	◆◆◆◆
7	22	42	61	70	97	116	125	155	185
7 + 0	9 + 1 + (5) + 7	5 + 5 + (10) + 22	10 + (9) + (0) + 42	9 + 0 + 61	10 + (10) + (7) + 70	10 + (7) + (2) + 97	7 + 2 + 116	10 + (10) + (10) + 125	10 + 10 + 10 + 155

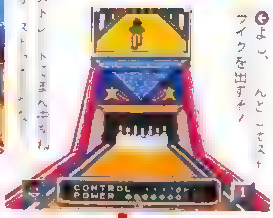










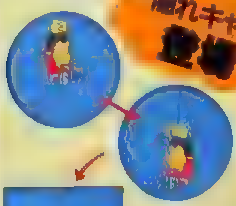


計算はコンピュータにおまかせ

スコアの計算ができなくても勝手に計算してくれる。スペアかストライクを取るとつぎのフレームの得点が加算される。上にある表に計算方法を示しといたので研究しよう。

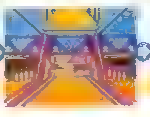
迫力満点!!

ボールを投げる設定を決めたら、そのままピンを倒すまでがシミュレートされる。なかなかの投球でしょう!?



隠れキャラ登場

みごと200点以上取ると隠れキャラクタが祝福してくれる。この得点を出すにはストライク5回とスペア5回取る必要がある。また、300点になると幻のレーンが出現。



カインドゥ・ギャルズ
KIND・GAL'S

口説き方教えます Part-Ⅱ

穴埋めクイズとカゲキなC.G.!

ハード
連絡は欄外参照
9月発売予定

媒　体	(2枚組み)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円

5人の個性派ギャルには5つのナンパストーリーがある!

キワドイC.G.やアニメがウリのこのゲームには5つのナンパストーリーが仕組まれている。ストーリーはギャルひとりに1話。うまく口説けるまでゲームは進まない。口説けて初めて見られるのだ。1人につき6枚も。

で、どうやって口説くのかというと、画面左下に出てくるメッセージの穴を埋めることばを入力していく。入力したことばが正解ならギャルとの会話(つまりはストーリー)がどんどん進む。とはいっても、はっきりいってヒジョーにむずかしい。

どうしても進めないっていうときは、はじめは15持っているポイントを1つ犠牲にすると、1つずつ穴が埋まってくれる。ただし、ポイントが0になったらゲームオーバー。

画面左上の窓はアドレスチェック。ギャルの名前とか住所などのめぼしがついたときにとある操作をし、データを進ぶ。正解すればポイントが4増え、間違えるとポイントが5減る。

ここだけの話。ポイントを上げると入れる隠しゲームなんてのも5つある。クイズに正解すると、またまたカゲキなCGが見られるのだ。

カマトトぶってるわけじゃない

スギシタマイコ

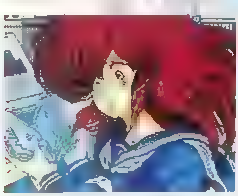
☆ちょっとキミ/　なにを一生懸命読んでいるんだい?
♡キャッ/　どなたですかあなたは?

てな感じでスギシタマイコクンのナンパストーリーは始まる。場所は本屋。マイコクンは好奇心のあまり成人向け雑誌を読みふけっている。セーラー服のマイコクンがそんなものを読んでいるのを、道徳的なオトナたちはかりつけ、外へ連れ出す。

マイコクンは今どき珍しいほど純真無垢な女の子。俗にいうA、B、Cの意味も知らないほど……。

♡Aってなあに?

となりたくなるマイコクン。その意味を教えてあげると約束し、彼女をまんまとヘンなところに連れこむのは、なにを隠そうプレイヤーの私だ。



ひっかかってくれるお姉さん!!

サカキレイコ

☆ヘーイカノジョ、ボクとお茶しません?

街角でナンパし続けたけれど収穫なし。そろそろ疲れてきたボクに意外な声がかかった。

♡アーア、もう見てられないよ。そこのボク[illegible]

見ると目もあてられないような表情で女が立っていた。名前はサカキレイコ。23才。

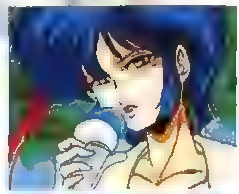
♡いいかげん店じまいしな[illegible]

[illegible]でもまた誰も[illegible]。

♡あたしじゃ不満なのかよ。

レイコさんは哀れに思ったのかねさ[illegible]きひっかかってくれるつもりらしい。

このお[illegible]サマは、女心のあり方かっ[illegible]起こし、ナンパテクニ[illegible]クまで教えてくれるのだ。ボクはたたうなすき、彼女のあとをついていくのだった[illegible]



こいつファザコンなんだぜ…!

ムラヤマケイコ

急に激しい雨。大きな家の軒下にかけこむのは今年37才になるサラリーマン、プレイヤー氏。仕事のために妻子と離れてくらしている。

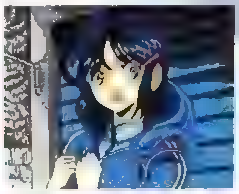
同じ軒下で雨宿りしていたのがムラヤマケイコクン。18才のOL。このコから見れば私はおじさまである。

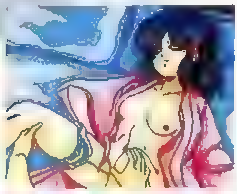
ケイコクンにしつこく話しかける。初めはいやがっていたケイコクンも、単身赴任の辛さや自分の娘に嫌われているという話題で同情しだす。

こんどはケイコクンの身の上話が始まった。母子家庭で育って父親のいないさびしさを味わってきたことなど……。

♡わたし、幼いころ母といっしょに寝たように父と寝たいんです……。

私はケイコクンの望みをかなえてあげることになった。





やったと思えば[illegible]ーハーフ[illegible]

スドウマサミ

若者たちが踊り狂っているディスコ。そのなかでひときわ目立っていたのがスドウマサミというギャル。やめとけという仲間たちの声を背に、ボクは声をかけ[illegible]。いつもと違ってすんなりとナンパに成功。これはなにかおかしいぞ……。賢いプレイヤーなら気づいたのかもしれない。

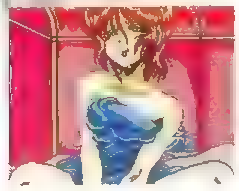
さて、チークタイムになり、暗がりのなかでマサミタンはボクに訴える。

♣ワタシ、ネクラで不器用だからすぐ男にすてられるの。

☆オレはそんなことない/

♣ホント?

急を押すようなマサミクンのしぐさがミョーだ。でもいいや、こんなにかわいいコなんだもの。ディスコを出て行き着くところまで行き、いざ[illegible]



暴走族少女はいろいろたいへん

ナカハラリョウコ

ちょっと休憩するためにでっかいバイクでバーに乗りつけたナカハラリョウコクン。ボクはすかさずその横に座る。

ラッキー/ キミのようなコの横が空いてるとはね。

さすがにキョウコクンは暴走族を自称するだけあって、ちょっと1ワイ。

♡ウルセエ/ アタシはそういうヘラヘラした態度が大嫌いなんだ[illegible]考えな。

でもここで引き下がるようじゃこのゲームをプレイする資格がない。ボクはおそるおそる[illegible]ながら口説き続け[illegible]。もう一度胸試しをすることになり、夜のハイウェイへ。180kmで疾走するバイクに付き合わされるが、めげずに痴漢行為を[illegible]続ける。行為は好意に変わるのだろうか[illegible]

超新作ソフト紹介！ COMING（カミング）

RPGあり、レーシングゲームあり、アドベンチャーゲームにブロックくずしまで、いろんなジャンルの超新作をギッシリ掲載！　どのゲームもそれぞれおもしろさを追求していて、発売されるのが待ちどおしいかぎりだ。秋に向けてますます充実するCOMING SOONなのです！

コスミックソルジャー2 サイキックウォー

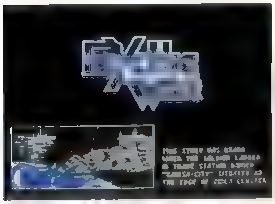
工画堂スタジオ ☎03-353-7724
9月上旬発売予定

媒体	ROM	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	7,800円

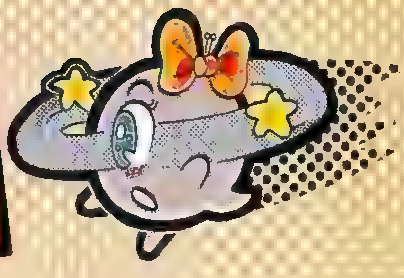
待望のRPGがついにMSXへも移植！

「覇邪の封印」を代表として、RPGを得意としている工画堂スタジオから、ついに「サイキックウォー」が発売されることになった。今回紹介するものはMSX版だけと、今後はMSX2版をディスクで発売する予定もあるんだ。

タイトルどおり、これは「コスミックソルジャー」の第2作めで、前作で戦った帝国軍と再び戦争をするという設定になっている。ゲームは別々の超能力を持つ仲間を集め、武器ではなくサイコパワーで敵と戦っていくんだ。仲間の能力を成長させたり作戦を考えたりすることがポイントになるので、頭脳プレイを要求されるゲームなのだ。



SOON スーン



F1・スピリット

コナミ ☎03-264-5678
9月下旬発売予定

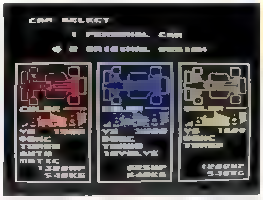
媒体	MW	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	5,800円

自分だけの車で本格的なカーレースを！

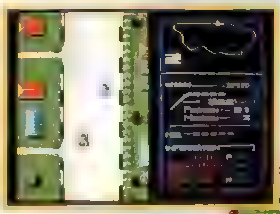
今度のコナミの新作は、臨場感あふれるバリバリのレーシングゲームなのだ。

カーレースのゲームは、操作や技によって完走するまでのタイムを競うスタイルのものがほとんどだったけど、この「F1・スピリット」はそれだけじゃないんだ！　レースの前に自分の車の装備を決めるので、自分の好みの車や、コースに合った車を使うことができるんだ。ホイはもちろんのこと、エンジン・ブレーキ・サスペンション・ミッションについてパーツを選択できるんだ。組合せ総数は460以上もあって、何種類ものドライビングを楽しめそう。コースは、F1コースが16戦に、エンデュラスコース・ラリーコース・F3コースなど全21コースもあるんだって！車もコースも自分で決めて遊べるから、何倍もの楽しさがあるってわけだ。また、2人で同時プレイも可能なので、友達と競っていろんなパターンの迫力あるカーレースもできちゃうぞ。

オ[illegible]画面[illegible]れてから[illegible]ったあとで装備かコースを選択するんだ



オ[illegible]ナルチャンピオンまでを選ぶ



セ[illegible]ンフラコース　画面の[illegible]は情報が書いてある　今[illegible]キロで[illegible]ている

F3コース　マルボロ[illegible]3[illegible]が書いてある看板[illegible]ていかもすごっ[illegible]

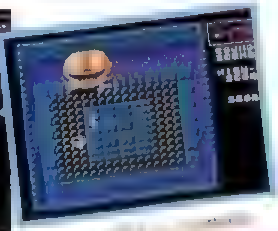
奇々怪界

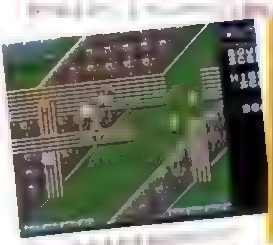
ソニー ☎03-448-3311
9月21日発売予定

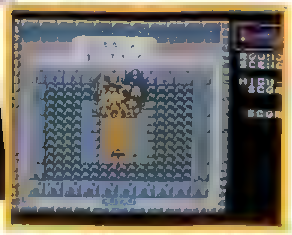
媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	7,800円

巫女の小夜ちゃんが妖怪退治に大あばれ

七福神を助けるために、かわいい巫女さんの小夜ちゃんが妖怪どもを相手に大活躍！御札や御祓棒で妖怪を退治しながら、コース途中にある鍵を取って大物妖怪の潜む門をくぐるのだ。大物妖怪を倒すと七福神のひとりを救出できるので、小夜ちゃんは全7シーンを戦いぬかなければいけない。タテ・ヨコ両スクロールで、小夜ちゃんに襲いかかってくる妖怪どもは全16種類。中には小夜ちゃんに取りついて鳥居をくぐらなければ離れないようなしつこいやつも出てくるぞ。はたして小夜ちゃんは無事でいられるかな!?







九玉伝

テクノソフト ☎0956-33-5555
9月上旬発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	5,800円

悪霊界を封じていた九つの玉を捜し出せ

他機種のパソコンゲームとして大ヒットを得ている「九玉伝」が、ついにディスク版でついにMSXにも移植される。

人の世と悪霊界をさえぎる封印の役割をしている九つの玉が、悪霊界の王によって破られてしまった。それを知って封印を元どおりにするため立ち上がったのは、小坊主のちんねんとそんねん。2人は妖怪や悪霊を退治するために1000画面以上の広大なステージで戦うことになったのだ。パワーアップアイテムをとりながら、敵キャラを倒しながら、ステージをクリアしよう！ところがこの2人はやワナも隠されているらしいけど、小坊主パワーで人の世を平和にしなくちゃ！

ミシシッピー殺人事件

ジャレコ ☎03-420-2271
9月下旬発売予定

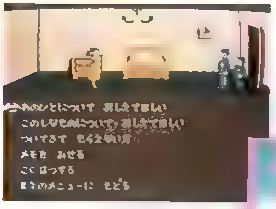
媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

豪華客船で起きた殺人事件の犯人を捜せ

これはすでに発売されたファミコンから移植した、アドベンチャーゲームなのだ。

主人公はもちろん探偵。助手のワトソンといっしょに男女7人の登場人物に聞きこみをし、コマンドを選択しながらゲームを進めていくんだ。船内を移動しながら証拠品を捜したり、登場人物の証言をもとにしてなんとか殺人事件の犯人をつきとめよう。

船内は全部で27部屋に分かれていて、誰もいない部屋やワナがしかけられている部屋もある。あちこちの部屋を行き来して事件の真相をつかもう。難解な殺人事件を前に、2人の推理が冴えるかな？



ブレイクイン

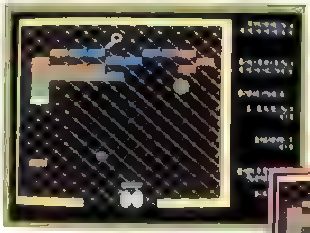
ジャレコ ☎03-420-2271
9月下旬発売予定

媒体		RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

こいつは楽しいブロックくずしゲーム！

こちらもジャレコの新作で、遊びかたは簡単だけど熱中しちゃうブロックくずしゲームなのだ。

なぜか目玉のついてる自機を操作してブロックを壊し、画面の上にある鍵にボールをぶつけられれば面クリアになる。壊したブロックから出るパワーアップアイテムを取れば自機がいろいろ変化する。1ステージはタテに4画面で構成されていて、全部で16ステージもあるぞ。



アメリカで発売しているものの移植だそうだけど、どんなゲームになっているのか、早くプレイしてみたい。

COMING NEWS

秋も近くなって、今後もビッグタイトルがめじろ押し！●エニックスからは、かの有名な「**ドラゴンクエストII**」が10月～11月頃にメガロムで発売される予定。●ソニーからは10月21日に「**ジーザス**」（ディスク2枚）「**三国志**」と「**信長の野望**」と「**ガルフォース**」（ディスク）の4本を予定。さらに発売時期はまだ未定だけど、「**イース**」も発売になる予定なのだ。ソニーさんがんばるなア……。

それから、マイクロキャビンの「**うる星やつら**」の画面写真が突然手に入ったのでこの場で紹介します（まだ開発中だけど）。現在4メガの中に収めるのに苦労していて、12月上旬にはなんとか発売したいそうだ。

FAN VOICE

究極のアドベンチャーゲームは、壮大なシミュレーションゲームだろう

『大戦略』の開発元・システムソフトの社長と立ち話をしているときに、ちょっと思いついて『大戦略』のMSX2版を作らせてくれないかとお願いしてみたらあっさり「いいよ」。

注目を浴びているシミュレーションゲームを勉強しておこうというくらいの気持ちだったのですが、思っていた以上にMSXでも『大戦略』は受けました。

マイクロキャビンは、そもそもが『ミステリーハウス』というアドベンチャーゲームから出発したソフトハウスで、『は〜りいふぉっくす〈雪の魔王編〉』や『めぞん一刻』などグラフィック・アドベンチャーを多く出していますが、企画のスタッフも開発のスタッフも、そしてわたし自身も、アニメとアドベンチャーが大好きなのです。

これからも、こうしたグラフィック・アドベンチャー系でがんばっていくつもりですが、そういうわたしたちにとってシミュレーションゲームという分野は、ただの寄り道というわけではありません。

アドベンチャーゲームを突きつめて、もっといろいろな対応ができるAI（人工知能）的なものを作っていくと、最後にはシミュレーションゲームになってしまう。そんな考えてわたしたちはアドベンチャーゲームを作っているのです。

じつは、究極のアドベンチャーともいえるゲームの構想は以前から抱えているのですが、あまりに「究極」すぎて現実のソフトとして作りあげるところまでは行っていません。「どないして作るんや」今のところ、そんな感じです。

大矢知直登

「FAN VOICE」はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の大矢知氏が指名した人物は『マッドライダー』を出しているキャラリーラボの中村社長です。

PROFILE

おおやちなおと　1973年、国立鈴鹿高等専門工学科卒。TK-80からのパソコンマニアで、MZ-80Kの時代からマイクロキャビンを創業（法人としての設立は82年）。現在、マイクロキャビン取締役社長。1953年、四日市生まれ。

■PUBLISHER＝山下辰巳（編集）徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR IN CHIEF＝山森尚 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敏之 ■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋浜谷隆 ■EDITORIAL STAFF＝今野文恵＋上村吉彦＋三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋小幡英司＋佐藤豊一＋白戸知己＋水吉敏男＋横本光弘＋半沢誠 ■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS＝雪ばる子＋田崎由紀＋星野博和＋横山理彦 ■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵（制作） ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝清部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ（人見和一／鈴木潤）＋原健二＋若尾輝見＋雷治幸＋和谷利昭 ■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまつ☆どんき＋中野カンフー＋なつやまぜいしゅ ■COVER ARTIST＝青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす（村山俊幸＋工藤もとやす）＋制作フードポップ（佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・瀧木紀久枝・姫野真子・佐藤恵・黒川万里子・飯島久美子） ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

FAN VOICE

も長い原稿を書いた人……それはひとりの読者である。

今月新登場の「FAN STRATEGY」をまだ見ていない人はちょっとページをめくってほしい。読者から送られてくるシミュレーションゲーム情報を公開していく、この新企画ページのトップを切って、しかも延々8ページにわたって掲載されている「大戦略」のレポートは、正真正銘たったひとりの読者の投稿原稿なのだ。もとの原稿は、レポート用紙33枚にびっしり。報告者の倉康子さんは、じつは32才の主婦だそうだ。うむむ、である。あらためて、MSXユーザーの層の広さに感じ入った。8歳の小学生からプログラムの質問が来るかと思えば、73歳の方からゲームの必勝法の問い合わせも来る。MSXとは、そういうパソコンなのだ。今のところ、中学生や高校生が読者の大半だが、そのうち、「ご隠居コーナー」とか「おかあさんといっしょに『グラディウス2』」なんていうページができるかもしれない。そういうのも楽しい、なんて思いつつ、

次号11月号は10月28日発売！

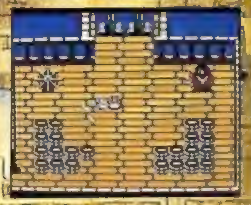
ASCII
ASCII CORPORATION

行く手をはばむ
魔物や海賊たちを倒し
秘宝を手に入れろ!

9月18日
発売

HIGEMARU™
魔界島
~七つの島大冒険~

伝説の海賊キャプテン・ピアドが財宝を隠したという7つの島々。今ではその一帯に「ひげ丸軍団」と名乗る海賊が出没する。この「ひげ丸軍団」を倒し、隠された財宝を使って人々を幸福にする事が君の使命だ。さあ、果てしなき冒険の海へ出発!まずは、通船と戦って「島のカギ」を手に入れよう。島のボスを倒すまで、次の島のカギは手に入らない。プレイヤーのライフptsは敵を倒すことに増えていくぞ!アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。



MSX2 メガROM
VRAM容量128K
メガROMカートリッジ
定価6,800円

MSXはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

製造 株式会社カプコン　販売元 株式会社アスキー

新刊
ポケバン流
BASICのコツ
島本笹清著　定価580円

BASICの入門書を読んだけれど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとむずかしすぎると思う人に最適です。

めざせ本格派アセンブラプログラマ
マシン語入門PART2
秋山 晶著　定価680円

「くじけちゃいけない!マシン語入門」に続く第2弾、応用編。マシン語の魅力にひきこまれてしまった人のためのプログラミングテクニックの数々やZ80全命令セットの解説など、本格的なマシン語解説書です。また、ディスク版モニタアセンブラやマシン語命令表の付録つき。

新刊
MSX
パワーアップ マシン語入門
瀬木信彦著　定価1,400円

MSX2のマシン語を基礎から学ぶことができる教科書。マシン語のしくみから命令、プログラムまで、やさしく読み進められる。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書。

新刊
MSX2 BASIC入門
アスキー書籍編集部編著　定価2,500円

初のMSX2ユーザー向けBASIC入門書。MSX-BASIC(ver.2.0)のほとんどの機能を、豊富な操作例により解説。MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

KONAMI

史上最強ソフト、MSX界を直撃！

グラディウス2

全8音ポリフォニック音響を実現。サウンドも、まさに宇宙レベルだ。
ストーリー性抜群のゲームデザイン。大興奮の4次元ファンタジー。
MSXを超えたグラフィック美に、思わずノックアウト！

第一惑星 巨像惑星

回転 移砲台(ソッド)から無数のミサイルが飛び出す。最初から超難関だ！

第二惑星 植物惑星

侵入者をキャッチすると開花し、有毒分子をまき散らす巨大植物群。

第三惑星 古代惑星

古代遺跡の数々が、メタリオンの行く手をさえぎる……。

第四惑星 浮遊大陸

各所に感応レーザー砲台が設置され、どこまでも、地獄の難所が続く

第五惑星 炎の惑星

強力な火炎兵器の集中砲火。敵の炎に負けじと、情熱の炎を燃やせ！

第六惑星 生命惑星

細胞核分裂が行なわれる増殖惑星。まだまだ、気をゆるめるな。

第七惑星 要塞惑星

特殊プラズマ鎖で覆われた敵の要塞。クリアすると何が出てくる？

MSX対応

1Mビット

SCC搭載

5,800円

絶賛発売中

グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施中。「グラディウス2」で出したハイスコアの画面(ゲームオーバー時)を写真にとって送ろう！
●期間：S62年9月15日～11月15日　●宛先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ株式会社「グラディウス2ゲームコンテスト」係　●賞品：1位　ディレクターズチェア(キミのネーム入りだソ)　2位　オリジナル・ウィンドブレーカー　3位　オリジナル・ナップサック　上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント！

すごいッス、最高ッス、カーレース。

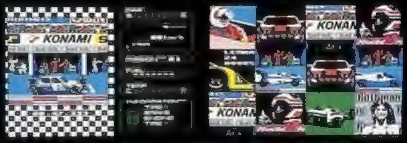
ゲムラのワクワクレポート

超本格派レーシング・シミュレーション

F1・スピリット

MSX 対応　1Mビット　SCC搭載

5,800円　9月下旬発売



近頃、すっかりグラディウス漬けになっているワタシに、さらに追い撃ちをかける強烈カウンターパンチとなったのが、この「F1・スピリット」。エンジンからカースタイルまで、それぞれのパーツを組合せ、自分だけの車でコースにチャレンジできるのだ！コースも全部で21と大充実。オマケにSCC搭載で、臨場感、熱狂度は超ヘビー級。エンジンを全開すればオモシロサも全開、体もノリノリ。レーシングゲームにこれ以上はない、とワタシは声を大にして言いたい。

日夜ゲーム研究にといそしむ、自称ゲーム界の夢先案内人「ゲムラ」。「ゲームのウデ前は？」という質問に、笑ってゴマカスのはナゼでしょう。

新製品情報

関東地区
03-262-9110

関西地区
06-334-0399

北海道地区
011-851-3000

SCCとは…。

MSX及びアーケードゲーム用にコナミが独自に開発したウェーブ音源LSI。従来のMSX音源(PSG)と比べるとその差は歴然です。

- 5つの出力ポートを持ち、PSGとの同時使用で全8音ポリフォニック出力が実現。
- 波形合成データRAMを内蔵。ゲームに適した波形が自由に作成できる。
- PSGやFM音源では得られない、独特な音色の作成が可能。

コナミ株式会社
本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-8

パナソニックA1のキャラクターがゲームになった。

このパノラマ写真はイメージです。
実際のゲーム内容とは異なります。

古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。
やり出すとやめられないアクションRPG登場。

特殊の古代に残されたアシュギーネ像の示すものは何か、「語り べ」の情報をもとに集める武具を手に入れてパワーアップし、必 ず来る敵キャラを倒して進め。聖戦士伝説の謎を解くのは君だ。
伝説の聖戦士アシュギーネ(ソフト)PANA-010 標準価格5,800円
(MSX・メガロム)(要64K,VRAM 128K)

まだまだ続々登場、おもしろメガロムソフト。

METAL GEAR
メタルギア(コナミ)
RC750 標準価格5,800円
(MSX・メガロム)(要64K,VRAM 128K)

LAPPK
スーパーレイドック(TAEソフト)
TEX-76 標準価格6,800円
(MSX・メガロム)

※この広告のソフトは、ソフトセンターで扱っています。

伝説の聖戦士
アシュギーネ 新登場

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、A1もすごい。RAM64K、VRAM 128KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲーム。
その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集なんかも楽しめるんだから。

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格 29,800円

FS-A1 ▶カラーは白・ベージュ・ブラック・ホワイト▶相互機能を高めるために、相互にビデオとの接続は相互ケーブル(別売FS-VC011 標準価格1,200円)が必要です▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MSX係まで。MSXはアスキーの商標です。

Panasonic A1

松下電器産業株式会社

雑誌 12089—10

MSX FAN OCTOBER 10月号 昭和62年10月1日発行 第1種郵便物認可 第1巻第7号(通巻7号) 発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚 発行 株式会社徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(435)6231(代) 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代) 定価360円